32 SEITEN Gratis-Booklet
Leserwahl: Die 100 besten Spiele aus 25 Jahren

Die Rückkehr der Horror-Spiele: Darum gruseln wir uns so gern!

Grafikkarten-Einkaufsführer: 13 Modelle unter 200 Euro im Test

PC Games EXTENDED

Wissen, was gespielt wird

VOLLVERSION ALAN WAKE

Das Mystery-Meisterwerk von Remedy (Max Payne)

Amazon-Preis: € 9,99 *
Steam-Preis: € 27,99 *
* Stand: 14.8.14

PC Games AWARD Ausgabe 03/2012 86

+ 2 DVDs
- 30 HD-Videos
- 2,5 Stunden Laufzeit!

+ RISEN 3
16 SEITEN EXTRA!
- Alle legendären Gegenstände
- Alle legendären Waffen
- Seelensystem erklärt

+ TESTVERSION FINAL FANTASY 14
Client auf DVD: 14 Tage kostenlos bis Level 20 spielen!

LORDS OF THE FALLEN

Härter als Dark Souls? Wir haben das knüppelharte Action-RPG angespielt!

DEAD ISLAND 2

Exklusiver Studiobesuch bei Yager: Blutige Open-World-Zombie-Action!

EXKLUSIV BEI BIOWARE

DRAGON AGE INQUISITION

- Erstmals selbst gespielt
- Kämpfe + Steuerung im Detail
- Gameplay-Video auf DVD

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 265
09/14 | € 6,50
www.pcgames.de

Österreich € 7,40; Schweiz sfr 11,40; Dänemark dkr 75,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 8,60; Holland, Belgien, Luxemburg € 7,50; Griechenland € 8,90





JETZT VORBESTELLEN

DESTINY®

WERDE ZUR
LEGENDE

09.09.14

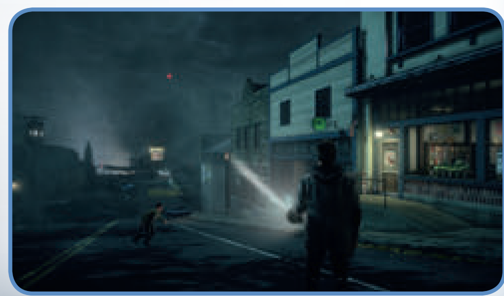
BUNGIE ACTIVISION
destinythegame.com



... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







VOLLVERSION: ALAN WAKE

Im Actiontitel *Alan Wake* übernehmt ihr die Rolle des gleichnamigen Schriftstellers, dessen Ausflug in den ländlichen Nordwesten der USA eine Schreibblockade lösen sollte. Dummerweise läuft alles anders als gedacht. Seine Frau verschwindet auf mysteriöse Art und Weise, der Ort Bright Falls liegt unter einer merkwürdigen Dunkelheit und verrückt gewordene Bewohner gehen auf ihn los. Sein wichtigster Verbündeter im Kampf gegen die Dunkelheit ist das Licht, dass die Besessenen erst verwundbar gegen herkömmliche Waffen macht. Allein für Handlung und Spannung verdient Alan Wake Topnoten. Das kreative Kampfsystem garnieren die Entwickler mit einer großzügigen Portion Abwechslung, wenn ihr es in den angenehm variierenden Arealen unter anderem mit wild gewordenen Mähdreschern, Poltergeistern, Tornados und Vogelschwärmen zu tun bekommt.

INSTALLATION/AKTIVIERUNG/MEHRSPIELERMODUS

Bei der Installation des Steam-Spiels müsst ihr online sein und es durch Eingabe der Seriennummer* mit eurem Steam-Account verbinden. Wenn ihr noch keinen habt, könnt ihr unter www.steampowered.com schnell und kostenlos einen erstellen. Euren persönlichen Steam-Code für das Spiel erhaltet ihr durch **Umwandlung der Nummer von der Codekarte*** im Heft.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7, Zweikern-CPU mit 2 GHz, 2 GB RAM, 8 GB HD-Speicher, Grafikkarte mit 512 MB RAM (etwa ab Geforce 8600 GT oder Radeon HD 3650) und DirectX 10
Empfohlen: 3,4 GHz Dual-Core-CPU, 4 GB RAM, Grafikkarte mit 1 GB RAM (etwa ab NVIDIA Geforce 460 bzw. ATI Radeon 6850)



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Mitreißender Psycho-Thriller im Action-Gewand
- Einzigartige Erzählweise, spannende, wendungsreiche Handlung
- Interessante Kampfmechanik
- Zahlreiche Sammelobjekte
- Motivierende Suche nach verschollenen Manuskriptseiten
- Viele Anspielungen und Huldigungen auf Filme und Serien
- Technisch beeindruckende Umsetzung für den PC mit Multi-Screen und 3D-Bild
- Steuerung per Tastatur oder Gamepad möglich
- Insgesamt tolles Gesamtkunstwerk
- Sechs Kapitel mit jeweils ca. anderthalb Stunden Stunden Spielzeit
- Komplett in Deutsch

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Alan Wake

CLIENT
- Final Fantasy 14: A Realm Reborn

EXTRA (PDF)
- Vortest Risen 3: Titan Lords

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.3)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (TEST)
- Halfway
- Risen 3: Titan Lords
  - Spielwelt, Kämpfe und Fraktionen
  - Story
  - Dialoge
  - Features und Fazit
- Sacred 3
- The Room

VIDEOS (VORSCHAU)
- Dragon Age: Inquisition
- Lords of the Fallen
- Raven's Cry

VIDEOS (MAGAZIN)
- 25 Jahre Computec: Die besten PC-Spiele – Teil 1
- Assassin's Creed: Unity - Engine und Gameplay
- Doppelt hält besser: Spiele mit tollem Single- und Multiplayer-Modus
- Far Cry 4
  - Hinter den Kulissen - Teil 1
  - Hinter den Kulissen - Teil 2
  - Hinter den Kulissen - Teil 3
- Faszination Minecraft
- Games TV 24
- Meisterwerke: Ultima Underworld – The Stygian Abyss
- Mind: Path to Thalamus im Technik-Check
- Rossis Welt: Folge 71
- Star Citizen: Technik-Video
- Vollversion: Alan Wake

VIDEOS (TRAILER)
- Assassin's Creed: Unity
  - Arno Meisterassassine
  - Gameplay
  - Inside the Revolution
- Call of Duty: Advanced Warfare
- FIFA 15
  - Emotionen und Intensität
  - Gamplay
- Mittelerde: Mordors Schatten
- Tom Clancy's The Division – Walkthrough

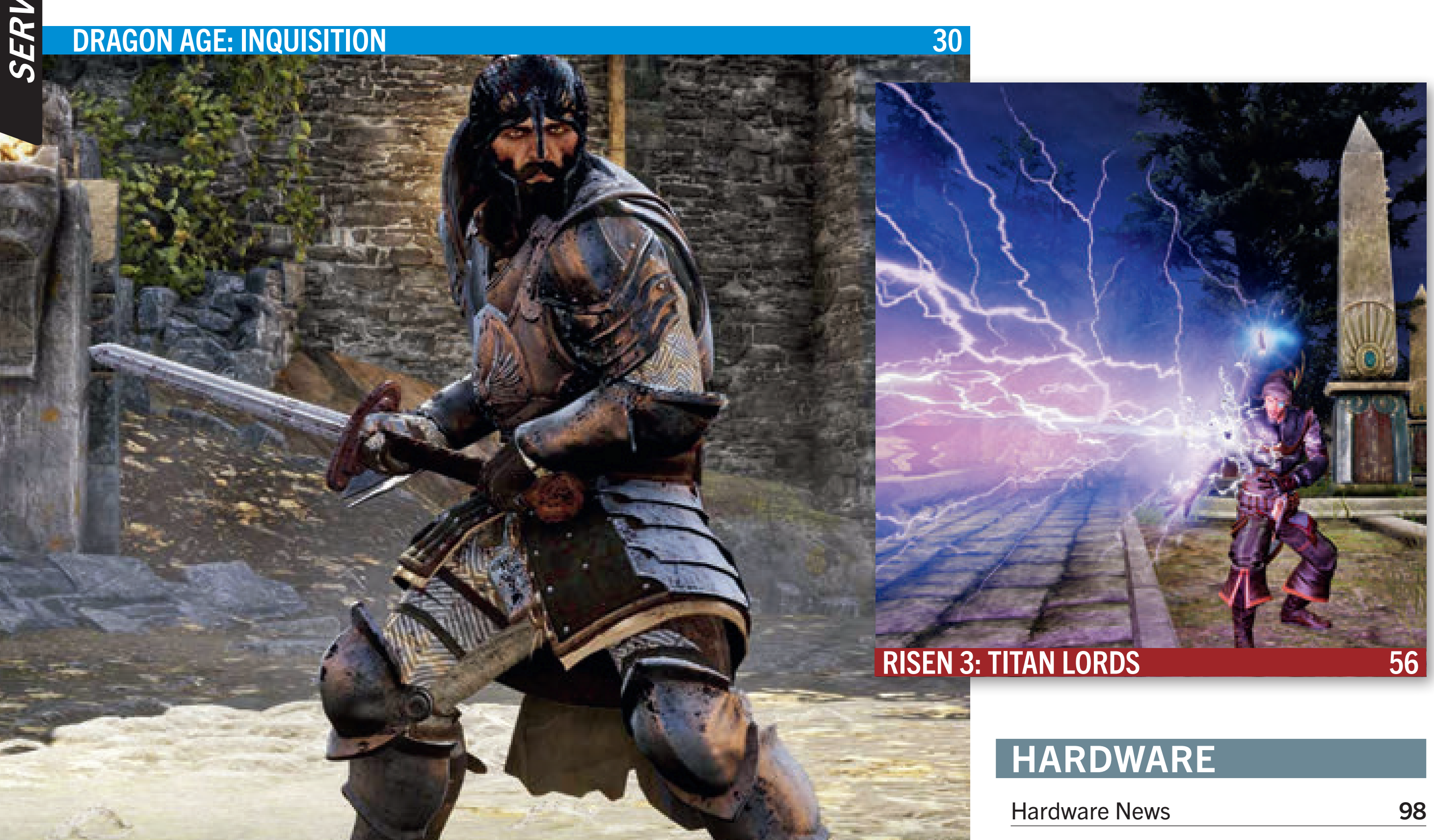
TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.3)





* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Alan Wake* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.

INHALT 09/14



DRAGON AGE: INQUISITION 30

RISEN 3: TITAN LORDS 56

AKTUELLES

TEST

MAGAZIN

VORSCHAU

HARDWARE

SERVICE

EXTENDED

DIE SPIELEMESSE IM ÜBERBLICK



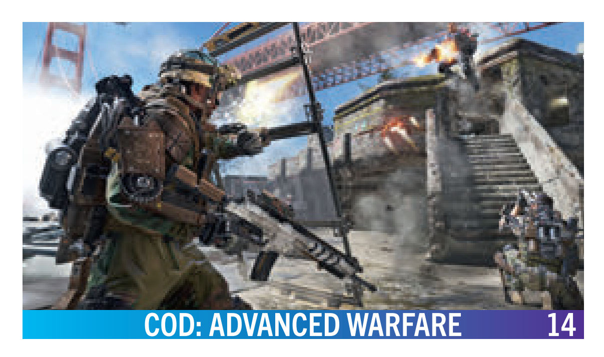
ACTIONSPIELE

ROLLENSPIELE

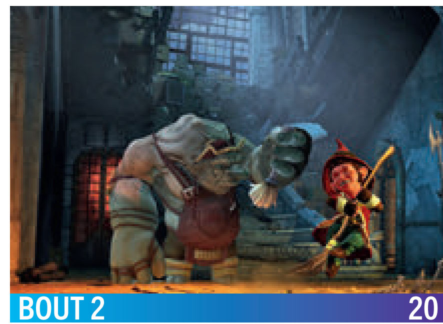
SPORT-/RENNSPIELE

ADVENTURES

STRATEGIESPIELE



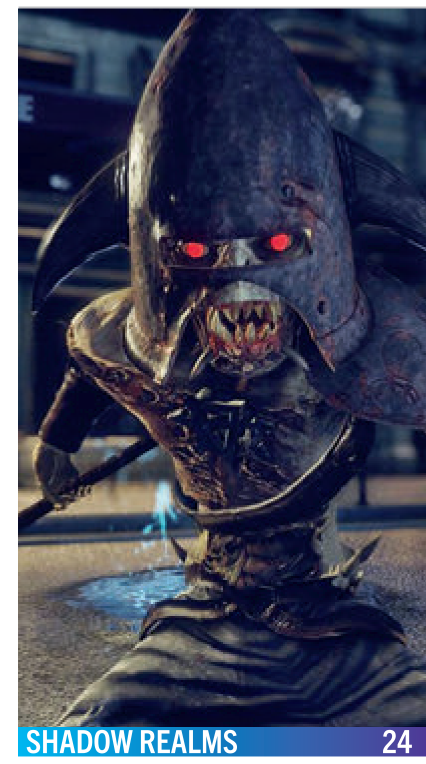
COD: ADVANCED WARFARE 14



BOUT 2 20



PROJECT CARS 22



SHADOW REALMS 24

SPIELE IN DIESER AUSGABE

EDITORIAL

Der große Ausverkauf


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

MONTAG | 4. August 2014
Nichts geht mehr: Seit heute gibt es keine Tickets mehr im Vorverkauf für die Kölner Gamescom. Europas größte Spielemesse ist damit weit vor der Öffnung der Messehallen restlos ausverkauft. Das PC-Games-Team hat sich glücklicherweise schon vor Monaten für die Messe akkreditiert und bereitet sich auf einen wahren Termin-Marathon vor: Alle wichtigen Highlights aus PC-Spieler-Sicht haben wir im Sonderteil ab Seite 12 aufbereitet.

SONNTAG | 10. August 2014
Seit Monaten gibt es Gerüchte um das angeschlagene Frankfurter Studio Crytek (*Crysis*) – erst Anfang August war bekannt geworden, dass Crytek die Rechte am neuen *Homefront*-Shooter an den Publisher Deep Silver verkaufen will. Heute gibt Crytek bekannt, dass einer der großen Xbox-One-Exklusiv-Titel – *Ryse: Son of Rome* – nun doch für PC umgesetzt wird. Mehr dazu auf Seite 8.

DONNERSTAG | 14. August 2014
Pünktlich zum Start der Gamescom erscheint endlich das neue Rollenspiel von Piranha Bytes: *Risen 3* ist in vielen Belangen gegenüber *Risen 2* verbessert worden. Doch ob das für einen PC-Games-Award gereicht hat? Die Antwort gibt es im Test ab Seite 56 und in einem großen Video-Special auf der Heft-DVD. Wer sich bereits in das Fantasy-Abenteuer gestürzt hat, findet im 16-seitigen Extended-Sonderteil exklusive Auszüge aus dem offiziellen Lösungsbuch.

FREITAG | 15. August 2014
The Evil Within, *Alien Isolation*, *Dead Island 2*, *Dying Light* – es ist unverkennbar: Horror-, Grusel- und Zombiespiele sind nicht nur auf der Gamescom in auffallend großer Zahl vertreten. Woher kommt diese neue Welle an Spielen, die sich an ein gleichermaßen erwachsenes wie hartgesottenes Publikum richtet? Dieser Frage gehen wir in unserem großen Report ab Seite 70 nach. Übrigens: Wer Lust auf wohlige Gruselschauer und eine packende Story hat, dem empfehlen wir unsere aktuelle Vollversion *Alan Wake*: Das Action-Abenteuer von Remedy (*Max Payne*) findet ihr auf der Heft-DVD.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht euch
euer PC-Games-Team

GRATIS-BEILAGE IM HEFT

Die Mission war klar: Im Jubiläumsjahr wollten wir die 100 besten PC- und Videospiele aus 25 Jahren Computec Media küren. Über mehrere Monate hinweg haben die Leser, Abonnenten und User von PC Games, play⁴ und PC Games Hardware abgestimmt. Das Ergebnis dieser Publikumswahl findet ihr im beiliegenden Booklet: 100 legendäre Spiele, von ganz alt bis ganz neu, von Action bis Rollenspiel, vom Indie-Spiel bis zur Millionenproduktion, aufgeteilt auf vier Kategorien (PC, Playstation, Xbox, Nintendo). Wir wünschen euch viel Spaß beim Schmökern und In-Nostalgie-Schwelgen!



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

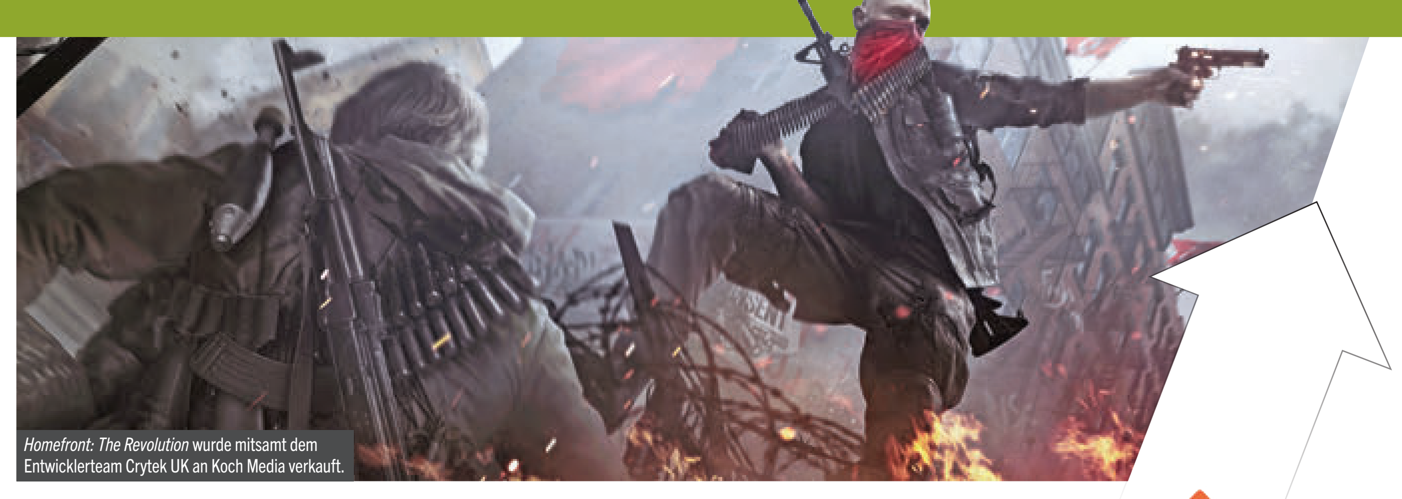
Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de





Homefront: The Revolution wurde mitsamt dem Entwicklerteam Crytek UK an Koch Media verkauft.

CRYTEK

Raus aus der Krise

Nach Monaten voll negativer Schlagzeilen hat Crytek seine Finanzprobleme überwunden. In einer offiziellen Erklärung und einem Interview mit Eurogamer.net bestätigt Firmenchef Cevat Yerli, dass sich Crytek dank eines noch unbekannten Partners erhebliche Geldmittel sichern konnte. Damit soll die Zukunft der Firma, die mit *Far Cry* und der *Crysis*-Reihe bekannt wurde, gesichert sein. Als Begründung für den finanziellen Engpass gab Yerli an, der begonnene Wandel von einem klassischen Entwicklerstudio hin zu einem modernen Free2Play-Anbieter sei erheblich schwieriger und teurer gewesen als ursprünglich angenommen. Als schließlich das Geld ausging, mussten manche Angestellte sogar mit verspäteten Gehaltszahlungen rechnen; einige verärgerte Mitarbeiter machten ihren Unmut darüber öffentlich, kritisierten das Krisenmanagement der Firmenleitung und die mangelhafte Informationslage. Mittlerweile wurden aber sämtliche ausstehenden Gehälter laut Yerli ausgezahlt, inklusive Entschädigungen.

Das ändert sich für Crytek

Im Zuge der Krisenbewältigung hat Crytek mehrere Schritte unternommen, um die Firma wieder auf Erfolgskurs zu bringen. Die gesamte Belegschaft, die sich zuvor auf 9 Studios rund um den Erdball verteilte, wurde von mehr als 900 Angestellten auf etwa 700 verkleinert. So wurde etwa das englische Team Crytek UK komplett an Koch Media verkauft, inklusive des Actionspiels *Homefront: The Revolution*, das sich dort in Entwicklung befindet. Das Spiel wird nun ohne Cryteks Einfluss aus der Frankfurter Hauptzentrale fertigstellt. Der zweite drastische Einschnitt erfolgte in Austin, Texas: Cryteks US-Team, das sich aus ehemaligen Mitarbeitern von Vigil Games (*Darksiders*) zusammensetzte, wurde stark zusammengekürzt. Ein Großteil der Mannschaft, die zuvor noch an Cryteks düsterem Free2Play-Shooter *Hunt: Horrors of the Gilded Age* arbeitete, hat mittlerweile ein eigenes Studio namens Gunfire Games in Austin gegründet. Als Konsequenz wird das vielversprechende *Hunt* nun in Cryteks Hauptsitz in Frankfurt fertiggestellt.



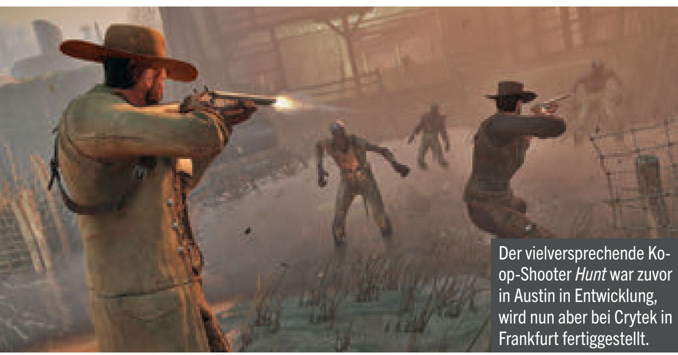
Die Krise ist überwunden. Nun will Cevat Yerli (rechts im Bild) Cryteks Umstellung zu einem Free2Play-Anbieter weiter vorantreiben.



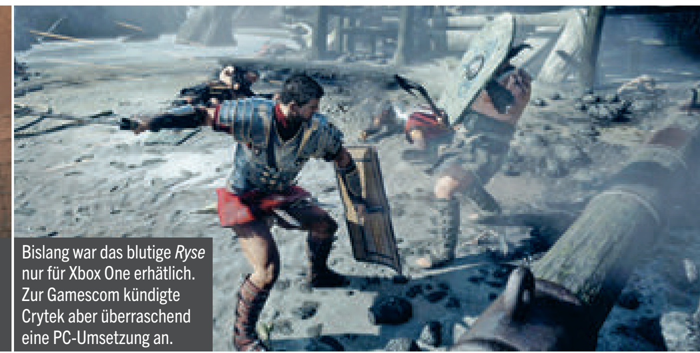
Weiter in Richtung Free2Play

Cevat Yerli betont, dass Cryteks Wandel hin zu einem reinen Free2Play-Anbieter noch nicht abgeschlossen sei. Die Firma setzt ihre Hoffnungen nicht nur auf *Hunt*, sondern auch auf das kommende Moba-Spiel *Arena of Fate* sowie das bereits veröffentlichte *Warface*, das aber nur durchwachsene Kritiken einfahren konnte. Bis Crytek komplett von solchen Spielen leben kann, wird noch Zeit vergehen, räumt Yerli ein – darum könnte man mittelfristig auch weiter klassische Retail-Spiele veröffentlichen. Im Zuge der Gamescom kündigte Crytek dann auch gleich eine PC-Umsetzung des bislang Xbox-One-exklusiven Actionspiels *Ryse: Son of Rome an*. Das blutige Römerspektakel, das auf der Konsole hinter den Verkaufserwartungen zurückblieb und nur mäßige Wertungen erhielt, soll für den PC mit überarbeiteter Grafik und sämtlichen DLC-Paketen aufwarten. ❑

Info: www.crytek.com



Der vielversprechende Koop-Shooter *Hunt* war zuvor in Austin in Entwicklung, wird nun aber bei Crytek in Frankfurt fertiggestellt.



Bislang war das blutige *Ryse* nur für Xbox One erhältlich. Zur Gamescom kündigte Crytek aber überraschend eine PC-Umsetzung an.



„Lies of the Tomb Raider – oder: Wie man seine Kundschaft verarscht."

Exklusiv. Wenn ich das Wort schon höre! Auf Spielemessen ist es ja leider in aller Munde. Mit Vorliebe bei großen Herstellern, die keine Gelegenheit auslassen, um sich vor laufenden Kameras selbst zu beweihräuchern. Doch auf der diesjährigen Gamescom hat Microsoft – zuletzt nicht arm an fragwürdigen Auftritten – einen neuen Tiefpunkt ausgelotet. Voller Stolz holte man da während einer Pressekonferenz Darrell Gallagher auf die Bühne. Der Studioboss von Crystal Dynamics feierte noch schnell sein neues Spiel *Rise of the Tomb Raider* (von dem es übrigens wieder nix zu sehen gab) und ließ dann die Bombe platzen: Lara Crofts nächstes großes Abenteuer erscheint Ende 2015. Und zwar EXKLUSIV auf Xbox-Konsolen.

Warum überhaupt „exklusiv"?

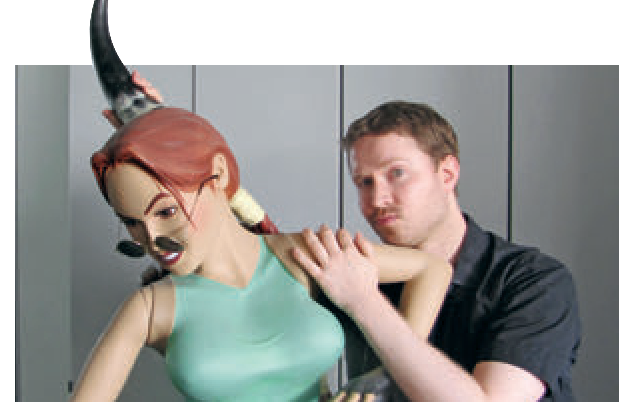
Ratlosigkeit bei *Tomb Raider*-Fans, die ihre Marke seit vielen Jahren als Multiplattformserie kennen und lieben: Welches „exklusiv" ist hier gemeint? Immerhin gibt's auch das geläufigere „zeitexklusiv". Das besagt lediglich, dass ein Spiel zwar nur auf einer Konsole debütiert, später aber auch auf anderen Plattformen erscheint. Dafür lassen Sony und Microsoft viel Zaster springen – es soll die Verkaufszahlen der eigenen Konsole beflügeln und den Mitbewerber blöd dastehen lassen. Kann man kindisch finden, doch so läuft eben das Geschäft. Ein echter Exklusivtitel hingegen, das ist etwas anderes. So wie *Mario* auf Nintendo Wii oder *God of War* auf PS3. Wer die spielen will, braucht das entsprechende Gerät dazu – so einfach ist das.

Only falsch informiert!

Doch einfach und Microsoft, das passt nicht zusammen. Auf Facebook & Co melden sich weitere Microsoft-Angestellte zu Wort, auch sie mit einer Vorliebe für das Wort „exklusiv", ersatzweise auch „ONLY on Xbox!". Es lässt mich die Augen rollen. Und Crystal Dynamics macht die Sache noch schlimmer: In einer offiziellen Mitteilung stachelt Gallagher die enttäuschten Fans weiter auf und erklärt, dass man auf anderen Plattformen dafür ja den Koop-Titel *Lara Croft: Temple of Osiris* spielen könne. Als ob das ein Ersatz wäre! Dann betont er noch mal, was für ein feiner Partner Microsoft doch sei. Später wird sich zeigen: Die ganze Aufregung war umsonst. Denn Microsoft und Crystal Dynamics haben die Spieler schlichtweg verschaukelt.

Der Kunde: lieber verarscht als zufrieden?

Kurz nach der Pressekonferenz gibt Phil Spencer, Chef der Xbox-Division bei Microsoft, in einem Interview zu: Der Exklusivdeal rund um *Rise of the Tomb Raider* ist durchaus zeitlich begrenzt. Microsoft habe die Marke nicht erworben, sondern sich nur ein Release-Zeitfenster im kostbaren Weihnachtsgeschäft 2015 gesichert. Bedeutet: Irgendwann später könnte *Rise of the Tomb Raider* auch auf anderen Plattformen wie PC oder Sony-Konsolen erscheinen (was auch dringend zu empfehlen wäre, immerhin war Square Enix mit den Verkaufszahlen des ersten Teiles nicht zufrieden). Was hat man also mit der ganzen Aktion erreicht? Verunsicherte Käufer, enttäuschte Fans und ein weiterer Kratzer in Microsofts Image, das schon mit der Xbox One ordentlich gelitten hat. Reife Leistung.



HORN DES MONATS* LARA CROFT

Exklusiv? Oder doch nicht? Für ihren dezent irreführenden Auftritt auf Microsofts Pressekonferenz verleihen wir Miss Croft ausnahmsweise unseren beliebten Schmähpreis, den wir sonst natürlich nur uns selbst vorbehalten. Gerade erst angekündigt und schon ein Award, Gratulation!

* Unser ehemaliger Redakteurskollege Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er in seinem Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Fleisch und Spiele





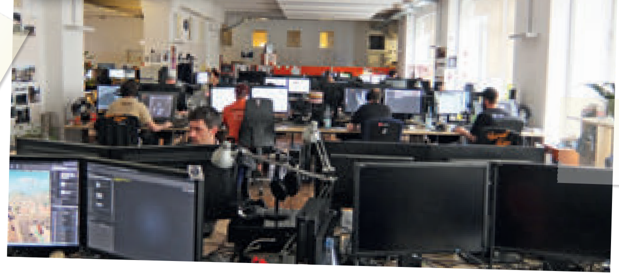


Zum alljährlichen Computec-Grillfest gab es neben Fleisch und Bier auch die obligatorischen abteilungsübergreifenden *Street Fighter*-Duelle auf dem NES. Wir sind eben doch allesamt unverbesserliche Nerds.

Zombies auf Tour



Videochef Thorsten Küchler schaute sich für unsere grosse Vorschau *Dead Island 2* an …

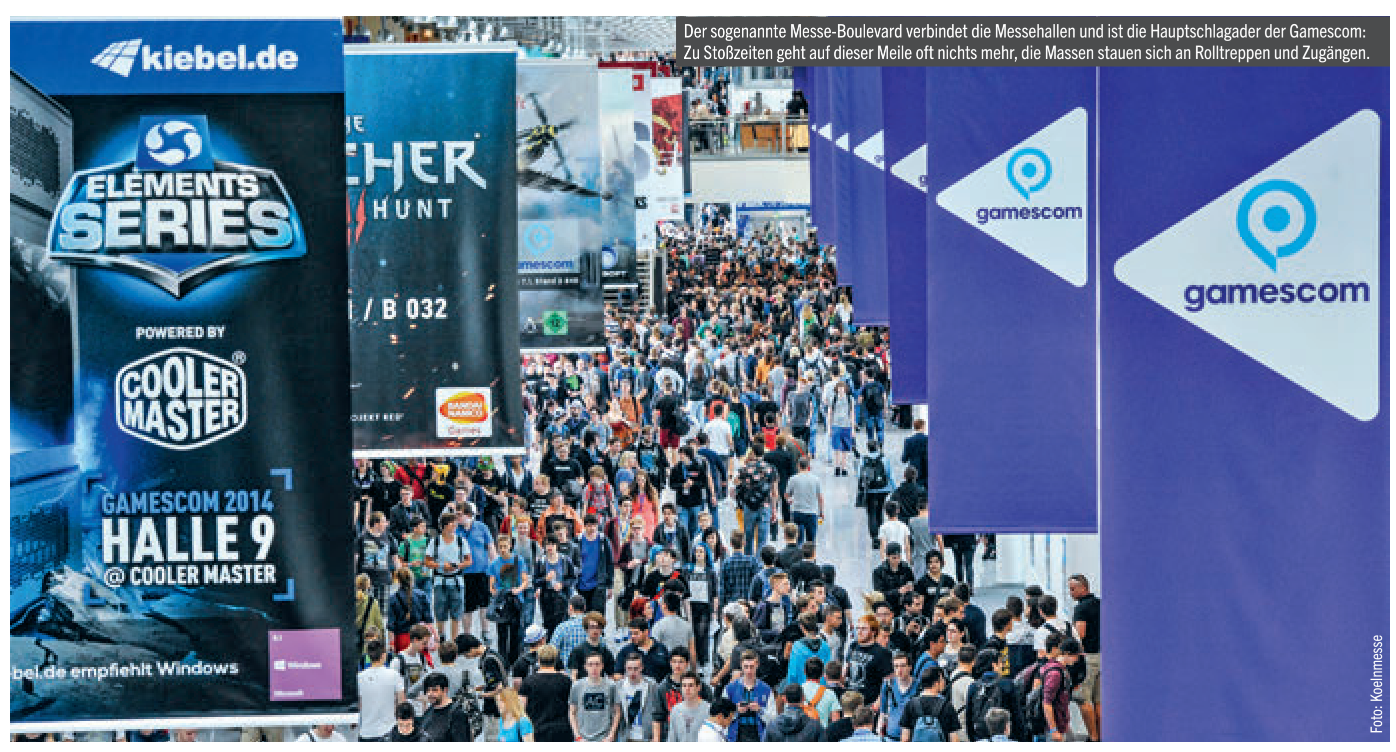


… und machte Yagers Studio in der Hauptstadt unsicher. Kopflos in Berlin sozusagen.

Verfluchter Vogel



Matti besuchte Topware Entertainment in der Nähe von Karlsruhe und spielte dort das Action-Rollenspiel *Raven's Cry*. Seine Erkenntnisse lest ihr in der Vorschau auf Seite 40.



Der sogenannte Messe-Boulevard verbindet die Messehallen und ist die Hauptschlagader der Gamescom: Zu Stoßzeiten geht auf dieser Meile oft nichts mehr, die Massen stauen sich an Rolltreppen und Zugängen.

Foto: Koelnmesse

Gamescom 2014: Unendliche Welten

Von: Petra Fröhlich

Zumindest für eine Woche im Hochsommer ist Köln der Nabel der ganzen Spielewelt – das war auch diesmal so.

Folgendes begab sich am Gamescom-Mittwoch: Eine Dame mittleren Alters spricht uns in der Kölner S-Bahn an. Sie sei mit ihrem Sohnemann eigens aus Salzburg angereist, der Gamescom-Trip ist ein Firmungsgeschenk. Das Problem: Die beiden haben keine Tickets – und sind nun verzweifelt auf der Suche nach Eintrittskarten. Im Internet seien die nun mal seit Tagen nicht mehr zu bekommen. Der einzige Ausweg ist in diesem Fall wohl der lokale Schwarzmarkt vor den Toren der Messe, denn die Gamescom ist zu diesem Zeitpunkt offiziell ausverkauft, und zwar von Donnerstag bis Sonntag, also jene vier Messetage, an denen Europas größte Spielemesse für den Spieleverbraucher geöffnet hat. **Wenn** man Karten hat – mit der Betonung auf „wenn".

Die Jagd nach neuen Rekorden

Bei Redaktionsschluss war noch nicht bekannt, ob der letztjährige Besucherrekord gebrochen wird – allerdings spricht viel dafür, dass die 2013er-Marke von 350.000 Besuchern um einige Tausend Spielefans mindestens minimal übersprungen wird. Das Erfolgsgeheimnis der Messe, die übrigens auch in den kommenden Jahren in der Domstadt gastieren wird, ist der Mix aus Business, Festival und Kirmes. Natürlich ist die Gamescom auch ein Schaulaufen der Entwickler, Händler, Journalisten und Marketing-Leute. Viele Rituale ähneln der in L.A. stattfindenden E3, etwa die Pressekonferenzen von Sony, Electronic Arts und Microsoft, in denen Fabelzahlen bekannt und Floskeln zum Besten gegeben werden. Im Jahr 1 nach dem Verkaufsstart von Playstation 4 und Xbox One lauschte die Spiele-Welt natürlich besonders andächtig. Aber: Anders als bei der in L.A. stattfindenden E3 dürfen

Neues für Playstation 4 & Xbox One

+++ **ABGEHÄNGT:** Zehn Millionen Konsolen hat Sony nach eigenen Angaben bislang von der im November 2013 gestarteten Playstation 4 weltweit abgesetzt. Der Vorsprung vor Microsofts Xbox One ist sowohl in Deutschland als auch weltweit beachtlich: Hierzulande lag das Verhältnis im April 2014 laut Insidern bei 540.000 zu 170.000 Geräten. +++ **ABGEZOCKT:** Um an dieser unkomfortablen Situation etwas zu ändern, hat sich Microsoft das kommende Lara-Croft-Abenteuer *Rise of the Tomb Raider* exklusiv für die Xbox One gesichert. Die Meldung sorgte bei Playstation- und PC-Fans für massiven Unmut. Schnell wurde aber klar: Die Exklusivität bezieht sich nur auf einen gewissen Zeitraum – lest dazu auch die Kolumne auf Seite 8. +++ **ABGEHOLZT:** Zu den E3-Publikumslieblingen für die Xbox One zählte das Indie-Jump & Run *Ori and the Blind Forest.* Die Idee: Ein Figürchen namens Ori will einen Baum befreien und sich dazu ganz nach oben kämpfen – beim Anspielen hat uns das toll inszenierte Action-Adventure erneut durch liebevolle Details begeistert. Allein vier Jahre haben die Entwickler an den malerischen Kulissen gearbeitet +++ **ABGEFAHREN:** Zu den wichtigsten Playstation-4-Neuheiten im Oktober zählt das Sony-Rennspiel *Driveclub.* Besonders der extrem realistisch dargestellte Regen hat uns neben Grafik, Fuhrpark und Steuerung beeindruckt. +++ **ABGENICKT:** Nicht auf der Messe präsentiert wurden die PS4-, Xbox-One- und PC-Umsetzungen von *Grand Theft Auto 5*. Rockstar Games hat uns allerdings den Release-Zeitraum „Herbst 2014" auf Nachfrage nochmals bestätigt. +++ **ABGEFEIERT:** Das nicht nur von der Presse gepriesene Denk- und Geschicklichkeitsspiel *Tearaway* spielt in einer zauberhaften Papierwelt und findet seinen Weg 2015 von der tragbaren PS Vita auf die Playstation 4. +++ **ABGETAUCHT:** Michel Ancel (*Rayman*, *Beyond Good & Evil*) ist wieder da: Sein neuestes Werk *Wild* kommt exklusiv für Playstation 4. Der Name ist Programm, denn der Spieler übernimmt die Kontrolle über Fische (!), Wölfe oder Pferde und tobt sich auf einer riesengroßen Spielwelt aus. +++ **ABGEHOBEN:** Der futuristische Deckungs-Shooter *Quantum Break* von Remedy (*Max Payne*, *Alan Wake*) verzückte bereits bei der Ankündigung vor einem Jahr durch coole *Matrix*-Optik mit Zeitlupen-Effekten und eingefrorenen Szenen – ein echtes Spektakel, das 2015 exklusiv für Xbox One kommt. +++

Typisch Gamescom: Schon eine Stunde vor Einlass bilden sich lange Schlangen.

Gamescom-Ritual: die Pressekonferenzen (hier: EA).

Alle Fotos: (c) 2014 KoelnMesse

Mekka für *League of Legends*-Fans: der Riot-Stand.

Am „Indie-Megabooth“ locken Geheimtipps.

Blizzard lädt zum *Heroes of the Storm*-Probespiel.

eben auch Normalsterbliche Hand anlegen – an viele Neuheiten, die im Herbst, vor Weihnachten oder 2015 erscheinen. Dafür nehmen die Besucher auch Wartezeiten von fünf, sechs oder sieben Stunden in Kauf, umgeben von ohrenbetäubendem Lärm und heftigem Gedränge wie auf einem Rock-Festival. Apropos Festival: Die Messegesellschaft müht sich redlich, die ganze Stadt ins Spielefieber zu versetzen, und baut dazu überall in Köln große Bühnen auf, wo im Rahmen des Gamescom-Festivals angesagte Bands wie Maximo Park auftreten – kostenlos.

Unendliche Open-World-Welten

„Spielend neue Welten entdecken“ lautete das Motto der diesjährigen Messe. Damit ist gemeint, dass die Spiele-Hersteller immer größere Open-World-Areale entstehen lassen – etwa in *Assassin's Creed: Unity*, wo Ubisoft das Paris der Französischen Revolution zum Leben erweckt. Oder im Tom-Clancy-Rollenspiel *The Division* vom gleichen Hersteller, wo der Spieler in einem nachgebauten Manhattan kämpft. Im größtmöglichen Kontrast zu diesen Mammutproduktionen mit ihren Entwickler-Hundertschaften stehen die Indie-Perlen, die von winzigen Teams, teils aber auch von Einzelpersonen ersonnen werden. Die „Indies“ sind heiß umworben, weil sich gerade die Konsolen-Hersteller gerne mit den angesagten Kreativschmieden schmücken und sich Exklusivität auch was kosten lassen. Beispielhaft ist die große Bandbreite an den diesjährigen offiziellen Partnerländern im Norden Europas zu besichtigen, schließlich werden in Skandinavien solche unterschiedlichen Spiele hergestellt wie *Max Payne*, *Clash of Clans* und *Angry Birds* (Finnland), *Battlefield*, *Minecraft* und *The Division* (Schweden) oder *EVE Online* (Island).

Für die folgenden Seiten haben wir jene PC-Spiele ausgewählt, die entweder komplett neu sind oder uns beim Anspielen besonders gut gefallen haben – im Idealfall trifft freilich beides zu. Im Vorfeld der Gamescom hatten wir zudem die Gelegenheit, uns Gamescom-Highlights wie *Far Cry 4*, *Dead Island 2* und natürlich *Dragon Age: Inquistion* besonders ausführlich direkt bei den Studios anzusehen – getreu dem PC-Games-Motto „Wissen, was gespielt wird“. Was allerdings selbst wir nicht wissen: was aus dem eingangs erwähnten österreichischen Duo wurde. ❑



So sehen Sieger aus

CD Projekt räumt bei der Computec-Publikumswahl ab: Bei der inzwischen 7. Vergabe der BÄM!-Awards gingen allein zwei Trophäen an *The Witcher 3*. Ein Video von der Preisübergabe findet ihr auf pcgames.de („BÄM“ ins Suchfeld eingeben).

ADRENALIN
Grand Theft Auto 5
(Rockstar Games)

INTELLIGENZ
Total War: Rome 2 (Sega)

TEAMGEIST
Battlefield 4 (Electronic Arts)

WELTENBUMMLER
Diablo 3: Reaper of Souls
(Blizzard Entertainment)

ONLINE-/MOBILE-GAMES
Anno Online
(Ubisoft)

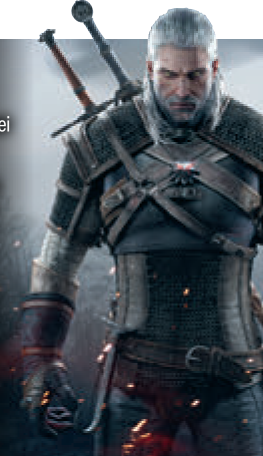
HARDWARE
Sony PlayStation 4
(Sony Computer Entertainment)

MOST WANTED PC / MOST WANTED XBOX
The Witcher 3: Wilde Jagd
(CD Projekt RED)

MOST WANTED PLAYSTATION
Assassin's Creed: Unity
(Ubisoft)

MOST WANTED WII U
The Legend of Zelda
(Nintendo)

MOST WANTED MOBILE
World of Tanks Blitz
(Wargaming.net)



The Walking Dead

Payday 2 mit Zombies: So lässt sich das neue Spiel zur beliebten Comic-Serie *The Walking Dead* zusammenfassen. In Zusammenarbeit mit Comic-Schöpfer Robert Kirkman arbeiten die Macher des kooperativen Bankraub-Shooters *Payday 2* an einem Koop-Ballerspiel aus der Ego-Perspektive. Maximal vier Spieler wühlen sich darin gleichzeitig durch Horden von Untoten. Laut Entwickler soll sich das Spiel aber nicht in blutiger Action erschöpfen: Overkill verspricht RPG-Elemente, die Möglichkeit zu schleichen und einen Survival-Horror-Anstrich. ❑

ENTWICKLER: Overkill
TERMIN: 2016

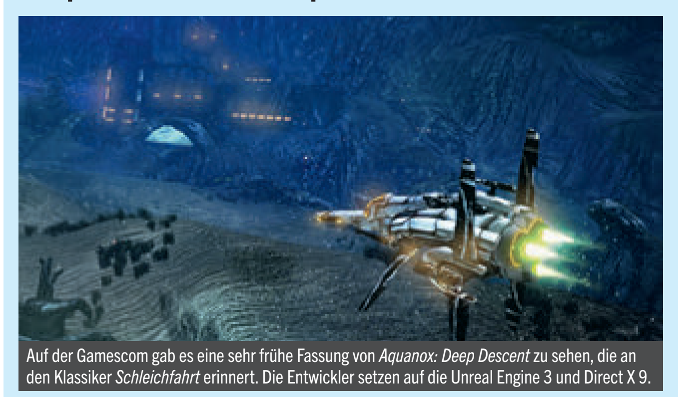


Bis auf das Logo und eine Pressemitteilung gab es auf der Messe vom neuen *The Walking Dead*-Spiel noch nichts zu sehen. Für eine erste Einschätzung ist es daher noch zu früh.



MESSE-EINDRUCK
Die Zutaten klingen großartig und Overkill ist ein erfahrener Koch. Zu sehen gab es das Ergebnis aber noch nicht.
NICHT MÖGLICH

Aquanox: Deep Descent


Auf der Gamescom gab es eine sehr frühe Fassung von *Aquanox: Deep Descent* zu sehen, die an den Klassiker *Schleichfahrt* erinnert. Die Entwickler setzen auf die Unreal Engine 3 und Direct X 9.

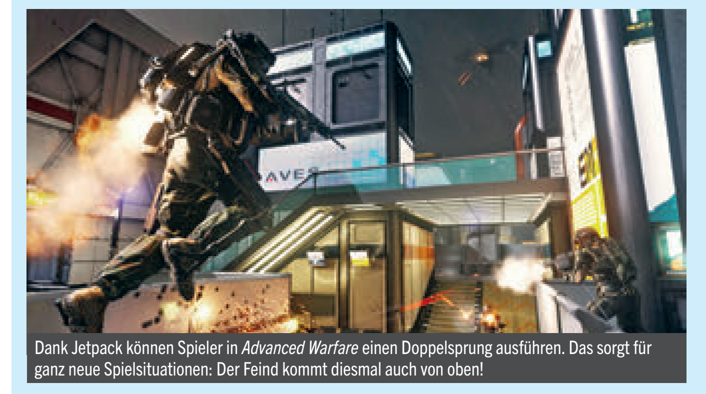
Mit einem Remake im Geiste der grafisch beeindruckenden Vorgänger-Spiele will Nordic Games die Fans der Unterwasser-Shooter-Reihe erfreuen. Angekündigt wurden vier Schiffsklassen, die sich per Third-Person- und Cockpit-Ansicht steuern lassen. Die U-Boote lassen sich stark modifizieren, die Knete dafür verdient ihr per Handel und indem ihr Schiffswracks am Meeresboden erforscht. In den Unterwasserkämpfen dürft ihr zwischen verschiedenen Torpedoarten wählen. Parallel zur Kampagne gibt es einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. ❑

ENTWICKLER: Digital Arrow
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK
Die gezeigte Spielversion befand sich in einem frühen Stadium und ließ noch keine Einschätzung zu.
NICHT MÖGLICH

Call of Duty: Advanced Warfare


Dank Jetpack können Spieler in *Advanced Warfare* einen Doppelsprung ausführen. Das sorgt für ganz neue Spielsituationen: Der Feind kommt diesmal auch von oben!


Euren Charakter rüstet ihr wie üblich mit Perks aus, die zum Beispiel euren Exo-Suit um einen Schild oder zwei Gatling-Guns erweitern. Auch eine zeitlich begrenzte Tarnfunktion ist enthalten.

Im erstmals anspielbaren Mehrspielermodus ließen wir auf vier Maps die Sau raus. Auf der besten davon namens Defender bricht ein enormer Tsunami über die Landschaft herein und verändert die Map gehörig. Spielerisch bringt das 50 Jahre in die Zukunft versetzte Setting erfrischende Neuerungen mit sich. Die Größte: Durch den Exo-Suit eures Soldaten verfügt ihr über wesentlich mehr Bewegungsfreiheit als früher. Auf Knopfdruck vollführt eure Figur in bester Jump&Run-Manier nach einem Sprung einen weiteren Hüpfer, der sie auf nur scheinbar unerreichbare Plattformen befördert. Wer jetzt an *Titanfall* denkt: Ja, das Prinzip ist dasselbe, allerdings könnt ihr nicht wie in EAs Mech-Shooter an Wänden entlanglaufen. Dafür dürft ihr mächtige Bodenschläge ausführen und behände über Hindernisse springen oder unter ihnen hindurchrutschen. Ein Loot-System verteilt zufällig Waffen und Ausrüstungsgegenstände auf den Karten. So sammelt ihr über 350 modifizierbare Ballermänner. Manche davon verschießen gar Laserstrahlen. Außerdem gibt es jede Menge Schnickschnack wie Sonnenbrillen, die lediglich optische Auswirkungen haben. Natürlich dürfen neue Spielmodi nicht fehlen. In „Uplink“ müsst ihr einen leuchtenden Energieball zur feindlichen Basis bringen. Da die Basis hoch in der Luft schwebt, müsst ihr das gute Teil zudem entweder hindurchwerfen oder samt Ball in der Hand hindurchspringen. Im Grunde erwartet euch also eine Art futuristisches Basketball, das stark von den Sprungfähigkeiten Gebrauch macht. Spaßig! ❑

ENTWICKLER: Sledegehammer Games
TERMIN: 4. November 2014



MESSE-EINDRUCK
Dank cleverer Änderungen (Boost Jump!) spielen sich die Matches dynamischer als je zuvor.
SEHR GUT

Assassin's Creed: Unity


Grafisch hat uns die gespielte PC-Fassung von *Assassin's Creed: Unity* beeindruckt. Vor allem die enorm hohe Zahl an NPCs hat es uns angetan – trotz teils abgehackter Animationen und Clipping-Fehler.



Euren Koop-Charakter staffiert ihr mit Rüstungsgegenständen und Waffen aus. Die unterschiedliche Ausprägung der vier Werte „Tödlich", „Unsichtbar", „Widerstandsfähig" und „Agil" ergibt eine Art Klasse.

Bis zu vier Spieler arbeiten in speziellen Koop-Missionen zusammen. Alle dieser Aufträge lassen sich auch allein spielen, allerdings wird der Schwierigkeitsgrad nicht angepasst. Blöd. Im von uns ausprobierten Einsatz stehlen wir ein Artefakt aus einem Pariser Spital. Die Gegner sind dabei so platziert, dass sie Koop-Gameplay begünstigen. Zum Beispiel stehen zwei Feinde einige Meter von einander entfernt, so dass wir sie nicht selbst per Double-Kill erledigen können. Stattdessen schalten wir die beiden im Team synchron aus. Auch haben wir keine Fernwaffe dabei, aber zufälligerweise der Kollege. Folglich kümmert er sich um entfernte Gegner. Im offenen Kampf zeigt sich, dass die Gegner mehr aushalten als in den Vorgängern und die Feinde uns auch schneller und energischer attackieren. Dennoch sind Konterattacken weiterhin eine gute Taktik, auch wenn das Timing kniffliger ist. Per neuem Loadout-System legen wir die Ausrüstung unseres Assassinen fest: Mit verdienten Skillpunkten schalten wir mehr als 200 Items frei. Rüstungen unterscheiden sich zum Beispiel in den Disziplinen Tarnung, Agilität oder Schadensresitenz, einzeln anpassbar für Kopf, Brustbereich, Arme und mehr. Auch die Waffenauswahl ist im Vergleich zu früheren Teilen immens. Wir haben in der uns gezeigten Übersicht Dutzende lange oder schwere Schlag- und Hiebwaffen gesehen sowie Pistolen und Gewehre. Es lassen sich auch Spezialfähigkeiten freischalten, die es ermöglichen, den Kollegen zu heilen, den Rauchgranatenvorrat der Kameraden aufzufüllen oder sich zu tarnen. ❑

ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
TERMIN: 28. Oktober 2014



MESSE-EINDRUCK
Macht Lust auf mehr – auch auf mehr Koop – dank sinnvoller Verbesserungen.
SEHR GUT

Battlefield Hardline



In der Kampagne schlüpft ihr in die Rolle von Nick Mendoza (rechts), der mit seinem Partner Marcus „Boomer" Boom als Undercover-Cop auf beiden Seiten des Gesetzes wandelt.


Auf Knopfdruck holt Protagonist Nick seine Polizeimarke heraus. Zusammen mit einer drohend in ihre Richtung gehaltenen Waffe bewegt ihr die bösen Buben so dazu, aufzugeben.

Auf der Gamescom zeigte *Dead Space*-Erfinder Visceral erstmals offiziell den Einzelspielermodus, der durch einen Fokus auf Stealth deutlich spannender wirkt als die brachiale Dauerfeuer-Action in *Battlefield 4*. In der Rolle eines US-Gesetzeshüters lenkt ihr Gegner mit geworfenen Patronenhülsen ab, knockt sie im Nahkampf aus, betäubt sie per Taser-Pistole oder zückt eure Polizeimarke und befehlt Gang-Mitgliedern, die Waffen fallen zu lassen. Manche Gegner befolgen diese Anweisung und lassen sich kampflos Handschellen anlegen. Spezielle Zielpersonen, die ihr per mobilem Polizeiscanner aus der Entfernung markiert wie mit der Kamera in *Far Cry 3*, bringen zudem eine schöne Geldprämie, wenn ihr sie lebend einfangt. Mit der Knete könnt ihr bessere Waffen anfordern – das ist zwar nicht sonderlich realistisch, belohnt aber intelligentes Vorgehen. Außerdem sind in den Levels Beweise versteckt, die es für einen weiteren Geldbonus zu scannen gilt. Der kurze Kampagnenausschnitt machte einen ordentlichen Eindruck, auch weil Visceral offenbar viel Wert auf eine schlüssige, mittels vieler Zwischensequenzen erzählte Gangster-Story legt. Für den in Köln spielbaren Mehrspielermodus hat sich das Team zudem zwei neue Varianten ausgedacht: „Hotwire" spielt sich wie eine gigantische Verfolgungsjad mit Autos, Booten und Helikoptern, bei der die Spieler bestimmte Vehikel auszuschalten versuchen. „Hostage" dagegen nutzt ein klassisches, von *Counter-Strike* inspiriertes Geiselszenario mit zwei Teams zu je fünf Spielern. ❑

ENTWICKLER: Visceral Games
TERMIN: 1. Quartal 2015



MESSE-EINDRUCK
Je mehr wir von *Hardline* zu sehen bekommen, umso eigenständiger wirkt der Visceral-Ableger.
GUT

Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain


Das Missions-Design soll viel Freiheit bieten. Am meisten Spaß macht es aber, wie ein Geist durch die Levels zu huschen – das funktionierte schon im techisch identischen Prolog *Ground Zeroes* bestens.


Warum Snake eigentlich Big Boss heißt und wie die ganze Story um Terror und die Tücken der modernen Kriegsführung zusammenhängt, verstehen vermutlich wieder nur beinharte Fans.

Metal Gear Solid kehrt zurück auf den PC! Für manch einen Fan der japanischen Schleichserie war das die beste Nachricht der Gamescom. Elf Jahre ist es her, dass die Reihe zum letzten Mal am Rechner spielbar war, Teil 4 gab es etwa exklusiv für die Playstation 3. Seit *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* ist viel passiert; in Teil 5 erwacht ihr in der Rolle von Serienheld Snake/Big Boss aus einem neunjährigen Koma. Spielerisch gibt es erstmals einen Open-World-Ansatz: Die Spielwelt protzt mit einem organischen Tag-Nacht-Wechsel, von dem die Patrouillenrouten computergesteuerter Wachen abhängen. Die Reihenfolge, in der ihr die Missionen angeht, dürft ihr größtenteils selbst bestimmen, wodurch der wie gewohnt sehr komplexe Plot leichte Anpassungen erfährt. In den riesigen Einsatzgebieten kann Snake Fahrzeuge benutzen, auf Pferden reiten und natürlich reichlich schleichen. Um Feinde zu foppen, greift er nicht nur auf allerlei Hightech-Spielzeug zurück, sondern nutzt auch mal wieder die ikonischen Pappboxen, unter denen er sich vor neugierigen Blicken verbirgt. Dieser schrullige Charme ist eben seit jeher ein Markenzeichen der Reihe. Dazu gehört auch, dass ihr gefangene Soldaten, Fahrzeuge und sogar Tiere (etwa blökende Schafe!) zu euer anpassbaren Heimatbasis ausfliegen lasst. Technisch genügen die Konsolenversionen bereits jetzt höchsten Ansprüchen; PC-Grafik gab es noch keine zu sehen. Zusammen mit *The Phantom Pain* erscheint auch der separat erhältliche Prolog *Ground Zeroes* für PC. ❑

ENTWICKLER: Kojima Productions
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK
Großartiges Schleichgefühl und viele ambitionierte Ideen. Der Open-World-Ansatz wirkt besonders klasse!
SEHR GUT

Kein PC-Release? Das würde uns wundern!


Assassin's Creed: Rogue
Mit eurem Schiff, der wendigen Morrigan, besucht ihr den eisigen Nordatlantik, das Appalachen-Flusstal sowie die Metropole New York. Unterwegs erobert ihr Gang-Verstecke statt Soldatenforts.


Silent Hills
Schauspieler Norman Reedus, bekannt aus der Fernsehserie *The Walking Dead*, übernimmt einen Part im neuen Horrorspiel von Hideo Kojima. Sein Konterfei wirkt im Spiel nahezu fotorealistisch.

Ubisoft veröffentlicht am 11. November 2014 mit *Rogue* ein zweites *Assassin's Creed* neben *Unity*, das laut Publisher nur für Playstation 3 und Xbox 360 erscheint. Wir könnten uns aber sehr gut vorstellen, dass *Rogue* genau wie der Vita-Ableger *Liberation* letztendlich doch noch seinen Weg auf den PC findet. Grafisch etwa auf dem Level von *Assassin's Creed 3*, nähert sich das im Nordamerika des 18. Jahrhunderts angesiedelte Action-Adventure dem bekannten Konflikt zwischen Assassinen und Templern aus einer neuen Richtung. Ihr spielt nämlich mit Shay Patrick Comarc erstmals einen Helden, der zu den Templern übergelaufen ist und Assassinen jagt. Dazu nutzt er unter anderem eine langläufige Flinte, die Schlafpfeile verschießt, sowie einen frühen Granatwerfer, mit dem der Protagonist gleich mehrere Feinde auf einmal ins Lummerland schickt. Der Seekampf aus *Assassin's Creed 4: Black Flag* feiert zudem ein Comeback. Apropos Comeback: Die darbende *Silent Hill*-Serie, die seit Jahren versucht, den psychologischen Horror des unerreichten zweiten Teils einzufangen, wird auf spektakuläre Weise fortgesetzt. Eine kurze Gameplay-Demo und ein Trailer geben einen Ausblick auf eine düstere Neuinterpretation der Reihe namens *Silent Hills*. Am Ruder sitzt der legendäre japanische Entwickler Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*). Unterstützt wird er bei der Entwicklung von Regisseur Guillermo Del Toro, verantwortlich für visionäre, weil furchterregende Kreaturen-Designs in Filmen wie *Hellboy*, *Pans Labyrinth* oder *Pacific Rim*. Del Toro hatte schon einmal versucht, sich in die Spielebranche einzuschalten: Aus seinem Horrorspiel *Insane*, das auf dem Lovecraft'schen Cthulhu-Mythos basieren sollte, wurde nichts. Derzeit ist *Silent Hills* exklusiv für die Playstation 4 geplant. Eine PC-Version scheint nach Kojimas Entscheidung, *Metal Gear Solid 5* auf Steam zu veröffentlichen, aber denkbar. ❑


TRAINFEVER
Entwickle eine Region von 1850 bis heute
S2 Neudorf
218 139-4
TF
36 2287
TF
218 387-9
• Über 50 realistische Fahrzeuge
• 150 Jahre Nahverkehrsgeschichte
• Authentische und dynamische Stadtentwicklung
AB 4. SEPTEMBER 2014 ERHÄLTLICH
PC
USK 0
3
www.pegi.info
www.train-fever.com
TrainFeverGame
astragon



Erstmals in der Serie kommt die Unreal Engine 3 zum Einsatz. Das Ergebnis ist schmuck; die Höhenstufen etwa sind viel besser abgegrenzt als vorher.

Might & Magic: Heroes 7

Von: Lukas Schmid/Viktor Eippert

Die Macher des *M&M*-Rollenspiel-Revivals *Legacy* möbeln auch den Strategieableger auf.

Der deutsche Entwickler Limbic zeigte uns eine sehr frühe Version von *Heroes 7*, die aber bereits einen guten Eindruck machte – ganz ohne aufgesetzte Online-Features und mit klarer „Zurück zu den Wurzeln!"-Mentalität. Laut Limbic habe man sich stark an den zwei Fan-Lieblingen *Heroes 3* und *Heroes 5* orientiert.

Auf der Map, da ist was los

Komplett neu sind dynamische Elemente auf der Abenteuerkarte wie zerstörbare Brücken, Lawinen oder Katapulte. Unterhalb der Maps seid ihr zudem wie üblich auch in Höhlensystemen unterwegs und könnt dort nun auch kontextsensitive Aktionen auslösen, die für Veränderungen auf der Oberfläche sorgen. Auf diese Weise legt ihr zum Beispiel einen See trocken, um so ein neues Areal zur Erkundung zugänglich zu machen. Auch der Aufbau-Aspekt wird natürlich nicht vernachlässigt, sodass ihr Zugriff auf insgesamt sieben Ressourcen habt. Bei der Handhabung der territorialen Verwaltung des Reiches orientieren sich die Entwickler an dem Kontrollsystem von *Heroes 6*, passen dieses aber etwas an. Folglich feiern die Vorposten aus Teil 6 ein Comeback. Und für Fans der Reihe wohl eine der wichtigsten Infos überhaupt: Der Stadtbildschirm ist ebenfalls wieder mit an Bord!

In den Rundenkämpfen richten Angriffe von der Seite oder von hinten neuerdings wesentlich mehr Schaden an. Außerdem werden sich die Kampfareale in *Heroes 7* stärker voneinander unterscheiden. Unter anderem bekamen wir ein quadratisches Schlachtfeld mit einem großes Hindernis in der Mitte zu sehen. Ein anderes Gebiet erinnerte hingegen an ein Labyrinth.

Von den sechs Fraktionen, die das Spiel bieten soll, stehen bisher vier fest: Zuflucht, Akademie, Nekropolis und die Orks der Bastion. Die übrigen zwei Fraktionen können die Fans ab sofort auf der Homepage des Spiels unter http://mmh7.ubi.com/de/blog selbst wählen. Wie schon bei *Might & Magic X* wollen die Entwickler nämlich wieder die Community bei der Entwicklung einbinden. Ein feiner Zug, wie wir finden! ❑



Katapulte gilt es bei Belagerungen taktisch geschickt zu beschützen, bevor der Gegner sie auseinandernimmt.

EINSCHÄTZUNG — Viktor Eippert

Die Ankündigung von *Heroes 7* war eine richtig schöne Überraschung für mich. Nach dem experimentierfreudigen *Heroes 6* hatte ich bereits auf eine Rückkehr zu den früheren Ablegern gehofft. Und siehe da: Es gibt wieder mehr Ressourcen, die Stadtbildschirme sind gesetzt und vom Dynastie-System des Vorgängers war keinerlei Spur zu sehen. Zudem wirken die bisher gezeigten neuen Features – insbesondere die dynamischen Events auf der Abenteuerkarte – vielversprechend.

GENRE: Rundenstrategie
ENTWICKLER: Limbic Entertainment
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK

Hoffentlich bekommt Limbic die richtige Balance aus Rückkehr zu den Wurzeln und neuen Elementen hin.

GUT

Act of Aggression


Die Grafik-Engine von *Wargame* sorgt auch bei *Act of Aggression* für extrem detaillierte Einheitenmodelle. Sorgen machen wir uns eher um die Einsteigerfreundlichkeit, die bei *Wargame* zu kurz kam.


Zum Mehrspielermodus schweigen sich Eugen Systems und Publisher Focus Home Interactive noch aus. Genug Erfahrung haben die *Wargame*-Macher in diesem Bereich jedoch allemal.

Die 90er Jahre sind wieder da: *Wargame*-Entwickler Eugen Systems will die goldene Ära der Echtzeitstrategie mit *Act of Aggression* zurückbringen. Die wichtigste Zutat: klassischer Basisbau! Als Kommandant einer von drei Fraktionen sammelt ihr Ressourcen, errichtet Gebäude und produziert Truppen wie einst in *Command & Conquer*. Die Karten sind in zu erobernde Kontrollpunkte unterteilt. Im Kampf eingesetzte Einheiten sammeln Erfahrung. Zwei Einzelspielerkampagnen sollen die Story in altherbrachter Manier ähnlich wie in Eugens Geheimtipp *Act of War: Direct Action* von 2005 erzählen. Das Szenario weist ebenfalls Parallelen zu diesem Quasi-Vorgänger auf: Im Jahr 2020 sichert sich das zwielichtige Kartell immer mehr Einfluss auf dem von Konflikten gezeichneten Erdball und setzt gestohlene High-Tech-Prototypen ein, um seine Widersacher zu bezwingen. Eine auf blitzschnelle Angriffe spezialisierte UNO-Eingreiftruppe namens Chimäre tritt der Bedrohung entgegen. Zwischen den Fronten finden sich die kampferprobten Veteranen der US Army wieder, deren Soldaten und Ausrüstung nach zwei Jahrzehnten Krieg erste Ermüdungserscheinungen zeigen. Im Laufe einer Partie gilt es auf jeder der drei Seiten neue Technologien zu erforschen, um stärkere Varianten von Infanterie, gepanzerten Fahrzeugen, Panzern, Artillerie, Helikoptern und Flugzeugen zu produzieren. An der Spitze des Forschungsbaums stehen mächtige Superwaffen wie in *C&C: Generals*. Außerdem dürft ihr euch spezialisieren und eurer Armee etwa einen Bonus gegen Flugeinheiten oder Panzer verleihen. ❑

ENTWICKLER: Eugen Systems
TERMIN: Nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK
Könnte ein wahr gewordener Traum werden für alle Strategie-Fans, die vergeblich auf *Generals 2* gewartet haben.
GUT

Spellforce 3

Die geplante Neuauflage des Strategie- und Rollenspiel-Mixes aus Deutschland soll sich laut Entwickler Grimlore Games stärker am ersten Teil der Serie orientieren. Im Mittelpunkt stehen dabei taktische Kämpfe mit kleinen Armeen, unterstützt von Helden mit Rollenspielelementen. Zeitlich soll *Spellforce 3* vor den Ereignissen des ersten Teils angesiedelt sein. Auf der Gamescom gab es für Fachbesucher kurze Gameplay-Szenen in drei Settings zu sehen: Die dabei gezeigte Waldlandschaft samt schicker Ruine erzeugte ein stimmiges Bild. ❑

ENTWICKLER: Grimlore Games
TERMIN: 2015


Hinter verschlossenen Türen zeigte Hersteller Nordic Games einen ersten Prototypen von *Spellforce 3*. Der vorgeführte Build basiert noch auf Direct-X-9-Technik. Direct X 11 sei aber geplant.



MESSE-EINDRUCK
Eine akkurate Einschätzung des Spiels ist zu diesem frühen Entwicklungsstand nicht möglich.
NICHT MÖGLICH

Rollercoaster Tycoon World


Ein kurzer, nichtssagender Teaser-Trailer endete mit diesem Mini-Ausblick auf die mutmaßliche Spielgrafik. Trotz aller Vorurteile kribbelt es uns beim Anblick des Riesenrads schon wieder in den Fingern.

Nach einem katastrophalen Ausflug auf Smartphones im von Mikrotransaktionen verseuchten *Rollercoaster Tycoon 4 Mobile* will der tot geglaubte Publisher Atari die Serie am PC wiederbeleben. Der Hersteller verspricht einen innovativen Achterbahneditor, zerstörbare Attraktionen und zusätzlich zur Solokampagne einen kooperativen Mehrspielermodus für bis zu vier Spieler. Wir sind skeptisch: Außer einem kurzen Teaser gab es nichts vom Spiel zu sehen und Entwickler Pipeworks hat bisher vor allem an Casual- und Mobile-Spielen gearbeitet. ❑

ENTWICKLER: Pipeworks
TERMIN: 1. Quartal 2014



MESSE-EINDRUCK
Nach dem grottigen Mobile-Ableger sind wir sehr skeptisch und warten auf echte Gameplay-Szenen.
NICHT MÖGLICH

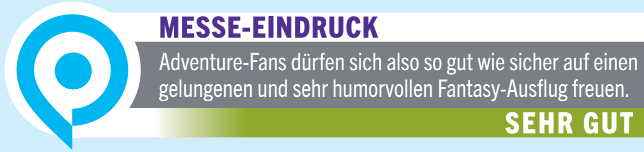
The Book of Unwritten Tales 2

Den Nachfolger zu einem der besten deutschen Adventures der letzten Jahre präsentierte Entwickler King Art auf der Messe als konsequente Fortsetzung des Konzepts des ersten Teils. In der Gestalt von vier Protagonisten rätselt ihr euch somit wieder ganz klassisch durch eine mit teils reichlich schrägem Humor und zahllosen Anspielungen auf andere Spielereien gespickte Fantasy-Welt. Dieses Mal wird es unter anderem eure Aufgabe sein, eine Seuche aufzuhalten, die alle Wesen in süße Nilpferde verwandelt. Klingt herrlich verrückt? Ist es auch! ❑

ENTWICKLER: King Art Games
TERMIN: Januar 2015



Warum etwas verändern, was ohnehin schon sehr gut war. *The Book of Unwritten Tales 2* glänzte auf der Messe nicht nur mit todschicker Grafik, sondern auch ausgefallenen Rätseln.



Silence: The Whispered World 2



Optisch sieht *Silence: The Whispered World 2* deutlich anders aus als der Vorgänger von 2009. Die neue „1Click-Steuerung" und der Wegfall eines Inventars sollen für mehr Spielfluss sorgen.

Besonders die tollen Animationen beeindruckten uns, als wir das neue Daedalic-Adventure unter die Lupe nahmen, bei dem durch Camera Projection 2D-Gemälde in eine 3D-Umgebung transportiert werden. In *Silence: The Whispered World 2* übernimmt ihr abwechselnd die Rolle des mittlerweile 16-jährigen Noah und seiner Schwester Renie. Auch die kleine Raupe Spot ist wieder mit von der Partie und kann nach wie vor ihre Form verändern. Schauplätze erkundet ihr nicht immer im Team; ab und an trennen sich die Wege der Geschwister. ❑

ENTWICKLER: Daedalic Entertainment
TERMIN: Anfang 2015



MESSE-EINDRUCK
Erneut ein Spiel, bei dem wir den Eindruck haben, dass kaum noch etwas schiefgehen kann. Freut euch drauf!
SEHR GUT

Kings Quest

Unter dem Dach von Activision reaktivieren die alten Adventure-Hasen von Sierra Entertainment eine ihrer wohl bekanntesten Marken. Im kommenden Jahr wird ein nagelneues *Kings Quest* erscheinen, das von The Odd Gentlemen (*The Misadventures of P.B. Winterbottom*) entwickelt wird. Dabei soll es sich ausdrücklich nicht um ein Remake eines alten Teils, sondern um ein Reboot der Serie mit einem neuen Abenteuer handeln. Die Geschichte dreht sich um den König Graham, der seinen Kindern von seinen Abenteuern erzählen wird. ❑

ENTWICKLER: The Odd Gentlemen
TERMIN: 2015



Erzählweise und Rätsel im neuen *Kings Quest* sollen sich stark an den alten Teilen der Serie orientieren. Bildmaterial gab es auf der Gamescom noch nicht zu sehen, lediglich diesen Sierra-Teaser.



Life is strange



Die Optik von *Life is strange* dürfte Spielern von *Remember Me* bekannt vorkommen. Entwickler Dontnod Entertainment bleibt seinem markanten Stil treu.

Square Enix hat das neue Episoden-Adventure *Life is strange* angekündigt, das von Dontnod Entertainment (*Remember me*) entwickelt wird. Als Max Caulfield fünf Jahre nach ihrem Highschool-Abschluss wieder in ihre Heimatstadt zurückkehrt, verschwindet ihre ehemalige Klassenkameradin Rachel Amber unter mysteriösen Umständen. Für die Suche nach ihr trifft es sich gut, dass Max die Fähigkeit hat, die Zeit zurückzudrehen. Wie in *The Walking Dead* & Co. sollen sich eure Entscheidungen im Spiel auf spätere Episoden auswirken. ❑

ENTWICKLER: Dontnod Entertainment
TERMIN: Noch nicht bekannt



MESSE-EINDRUCK
Bilder und Infos hinterlassen einen sehr guten Eindruck; anspielen konnten wir den Titel jedoch noch nicht.
NICHT MÖGLICH

Project Cars


Die Fahrzeuge sehen nicht nur fantastisch aus, sie fühlen sich auch so an. Man hat zu jeder Zeit den Eindruck, in einer richtigen PS-Schleuder zu sitzen, die sich absolut authentisch anfühlt.


Gerade die Spiegelungen auf dem Lack der Boliden sind hervorragend gelungen. Bei der PC-Version wirken der Regen und das Gras am Streckenrand sogar noch einen Tick feiner als auf der Konsole.

Die Entwickler von *Project Cars* legen größten Wert auf eine realistische Umsetzung der Rennsport-Simulation. Deshalb soll das Spiel nicht nur mit fotorealistischer Grafik glänzen, sondern auch ein möglichst authentisches Handling bieten. Die akkurate Physiksimulation sorgt dafür, dass sich die zahlreichen Autos genau wie die realen Modelle steuern. Um dies zu gewährleisten, holten sich das Studio Feedback von echten Rennfahrern wie dem Le-Mans-Fahrer Oliver Webb oder Nicolas Hamilton (Tourenwagen). Dennoch ist den Entwicklern auch wichtig, dass der Titel für jeden Fahrertyp geeignet ist. Wer also eher auf Arcade-Racer steht, kann sich *Project Cars* auf seine Fahrweise individuell einstellen. Auf der Gamescom gab es nun erstmals Infos zum Karrieremodus, der sich vom typischen Autos-Grinden der Konkurrenz abheben will. Sämtliche Fahrzeuge und Rennklassen sind von Beginn an verfügbar, sodass sich jeder Spieler seine eigene Karriere zusammenstellen kann. Laut Entwicklerteam soll sich der Modus nicht wie etwa *Gran Turismo*, sondern eher wie ein *FIFA* oder *Madden* anfühlen. Außerdem hat es uns das dynamische Wettersystem angetan. Es ist einfach toll zu sehen, wie Wolken aufziehen und es plötzlich anfängt zu regnen. Machen die ersten Tropfen noch nicht so viel aus, gießt es bald wie aus Kübeln und zwingt uns, unsere Rennstrategie noch mal zu ändern. Diese nötigen Anpassungen versprechen tolle taktische Rennen, ganz abgesehen davon, dass der Regen auch noch grandios aussieht. *Project Cars* wird von Release an sowohl Oculus Rift als auch Project Morpheus unterstützen. ❑

ENTWICKLER: Slightly Mad Studios
TERMIN: November 2014



MESSE-EINDRUCK
Mit *Project Cars* steht uns ein echter Motorsportknaller mit Hammergrafik und authentischem Handling ins Haus.
ÜBERRAGEND

FIFA 15

Nach einem Testspiel mit Borussia Dortmund und Manchester City auf der Xbox One können wir eines mit Bestimmtheit sagen: *FIFA 15* wartet mit einem überragenden Spielgefühl auf. Nicht nur, dass vor allem die Torhüter sehr viel cleverer geworden sind, sie lassen oft in letzter Sekunde noch unglaubliche Rettungsaktionen vom Stapel. Die TV-Atmosphäre ist dichter denn je, die Animationen sind extrem geschmeidig und der Rasen nutzt sich sichtbar ab. Außerdem wurde das Team-Management überarbeitet und wirkt jetzt deutlich übersichtlicher als bisher. ❑

ENTWICKLER: Electronic Arts
TERMIN: 25.09.2014



Durch Torhüter mit neuer KI, frische Animationen, schickere Grafik und noch mehr TV-Atmosphäre will sich *FIFA* im Herbst erneut auf den Genrethron der Fußball-Simulationen spielen.



MESSE-EINDRUCK
FIFA 15 wird ganz großes Kino, da sind wir uns sicher. Da kann eigentlich nichts mehr schiefgehen.
ÜBERRAGEND

PES 2015

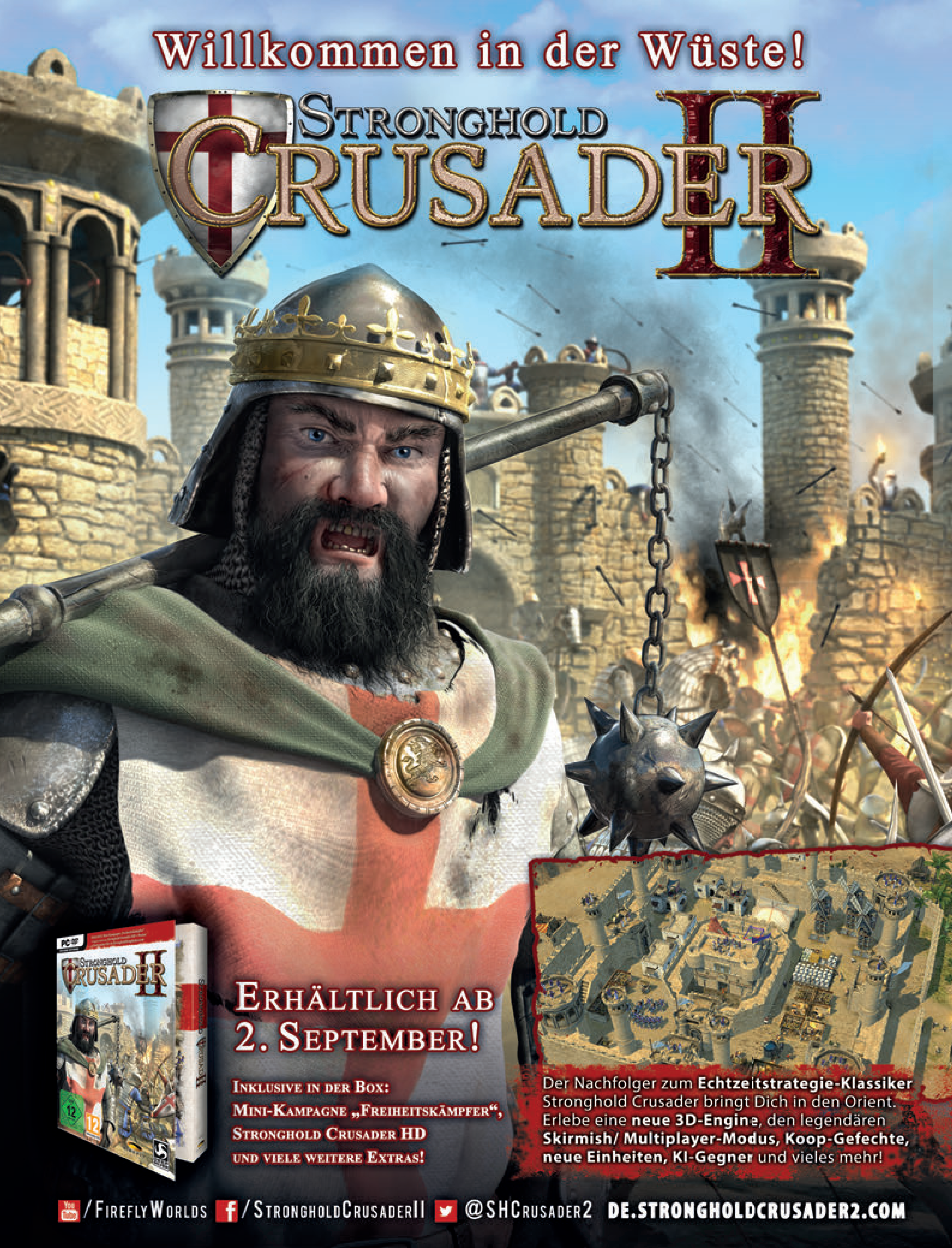

Ähnlich wie beim großen Konkurrenten *FIFA* werden nun auch bei *Pro Evolution Soccer 2015* die lizenzierten Ligen künftig wöchentlich per Live-Update aktualisiert.

Beim Anspielen fühlte sich das Geschehen auf dem Platz wieder deutlicher wie ein *PES* alter Schule an. Konami orientiert sich nämlich an den für die meisten Fans besten Teilen der Serie: *PES 5* und *PES 6*. Neben einer überarbeiteten Datenbank wird das neue *PES* neue Modi mitbringen. Die lizenzierten Ligen werden künftig wöchentlich per Live-Update aktualisiert. Zudem wird die Online-Meisterliga komplett überarbeitet, heißt künftig nur noch MyClub und wird um sinnvolle Features erweitert, die dem Modus mehr Tiefe verleihen, etwa Spieleragenten, die Transfers einfädeln. ❑

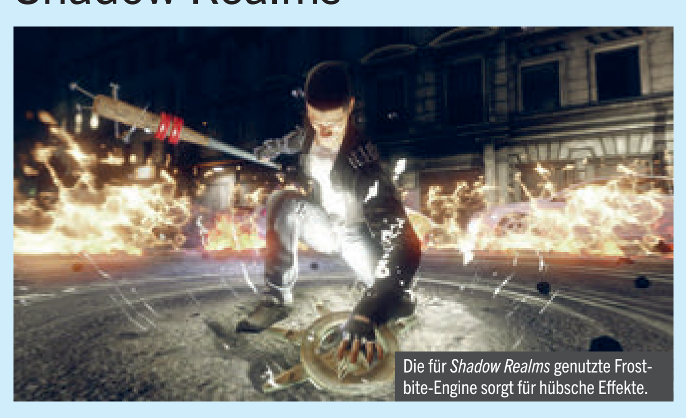
ENTWICKLER: Konami
TERMIN: 13.11.2014



MESSE-EINDRUCK
Die neue Kickerei fühlt sich wieder „*PES*iger" an, da sich die Entwickler auf alte Stärken besonnen haben.
SEHR GUT


Willkommen in der Wüste!
STRONGHOLD
CRUSADER II
ERHÄLTLICH AB
2. SEPTEMBER!
INKLUSIVE IN DER BOX:
MINI-KAMPAGNE „FREIHEITSKÄMPFER",
STRONGHOLD CRUSADER HD
UND VIELE WEITERE EXTRAS!
Der Nachfolger zum Echtzeitstrategie-Klassiker
Stronghold Crusader bringt Dich in den Orient.
Erlebe eine neue 3D-Engine, den legendären
Skirmish/ Multiplayer-Modus, Koop-Gefechte,
neue Einheiten, KI-Gegner und vieles mehr!
/FireflyWorlds
/StrongholdCrusaderII
@SHCrusader2
DE.STRONGHOLDCRUSADER2.COM

Shadow Realms


Die für *Shadow Realms* genutzte Frostbite-Engine sorgt für hübsche Effekte.


Obwohl *Shadow Realms* in der Moderne spielt, greift ihr auf Fantasy-Waffen wie Schwerter und Äxte sowie auf Magie zurück.

Da staunten wir nicht schlecht: Das Bioware-Team in Austin werkelt an einem kooperativen Horror-RPG herum. In *Shadow Realms* stellt sich eine Gruppe von vier Spielern einer übermächtigen Kreatur namens Schattenlord. Dieser wird von einem fünften Spieler gesteuert. Das Entwicklerteam, das auch *Star Wars: The Old Republic* schuf, will mit *Shadow Realms* ein Spielgefühl vermitteln, das man von Pen&Paper-Rollenspielen mit einem Dungeonmaster her kennt. Die Story, welche man im Episodenformat veröffentlichen will, soll im Mittelpunkt stehen. Bislang sind sechs spielbare Klassen bekannt, die zwar klischeehafte Namen wie etwa Hexenmeister, Kleriker oder auch Ranger tragen, aber mit klassischer Fantasy wenig zu tun haben. In erstmals gezeigten Gameplayszenen wirkt *Shadow Realms* wie eine dunkle Mischung zwischen den Settings aus *Shadowrun*, *Cthulu* und dem MMORPG *The Secret World*. Derjenige Spieler, welcher die Rolle des Schattenlords einnimmt, fungiert als Anführer einer finsteren Monster-Armee, der sogenannten Schatten-Legion. Darüber hinaus kann der übermächtige Schattenlord-Spieler auf eine Reihe zusätzlicher Tricks zurückgreifen, um dem gegnerischen Vier-Spieler-Team sprichwörtlich die Hölle heiß zu machen. Klingt nach einem spannenden Konzept – was es taugt, zeigt hoffentlich der schon bald beginnende Closed-Alpha-Test. Die Anmeldung zur Alpha-Phase könnt ihr auf der offiziellen Webseite tätigen: www.shadowrealms.com/ ❑

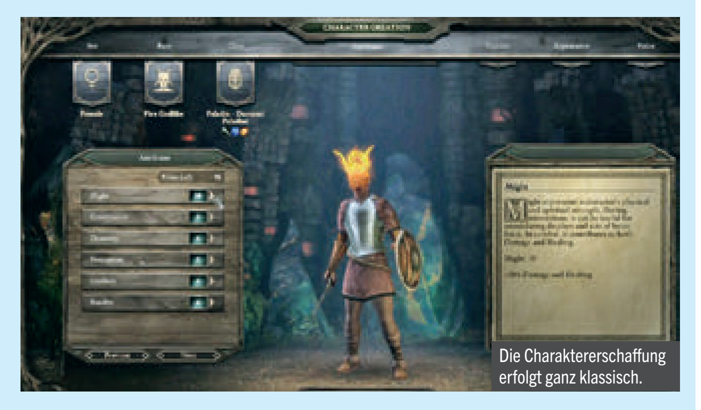
ENTWICKLER: Bioware
TERMIN: 2015



MESSE-EINDRUCK
Bis auf einige kurze Anspiel-Eindrücke konnten wir uns noch kein ausführliches Bild über das Spiel machen.
NICHT MÖGLICH

Pillars of Eternity


Na wenn das mal keine Erinnerungen an *Baldur's Gate* weckt, nur eben schicker.


Die Charaktererschaffung erfolgt ganz klassisch.

Mit seinem rund 20 Minuten gezeigten Live-Gameplay einer Beta-Version dürfte Obsidian Entertainment auf der diesjährigen Gamescom auch die letzten Zweifler überzeugt haben: Die gezeigten Szenen versprühten den gleichen Charme wie die Projektvorbilder *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* und *Planescape: Torment*. Seien es die vorgestellte Charaktererschaffung, das Menü-Design, die taktisch anspruchsvollen und pausierbaren Kämpfe – *Pillars of Eternity* präsentiert sich absolut stimmig. Dazu kommt die schicke Technik, die für eine authentisch und organisch wirkende Spielwelt sorgt und wunderschön designt ist. Die im Gameplayvideo gezeigten Kämpfe des klassisch angelegten Rollenspiels machten deutlich, dass es in *Pillars of Eternity* alles andere als weichgespült zugeht. Die taktischen Manöver und der Einsatz der Zaubersprüche wollen wohlüberlegt sein, sonst liegt die Heldenparty schneller im Staub als man denkt. Die zahlreichen Unterstützer des Crowdfunding-Projekts dürften sich außerdem über die Ankündigung gefreut haben, dass am 18. August 2014 der Start der Backer-Betaphase eingeläutet wurde. In der Beta-Version kann man ganz klassisch mit der Erschaffung von Stufe-1-Charakteren beginnen. Ganz neugierige Spieler dürfen hingegen ihre frisch erstellten Helden auch sofort auf die Charakterstufe 5 anheben. Dadurch soll es den Spielern möglich sein, sich auch gleich ein Bild von fortgeschrittenen Spielinhalten machen zu können. Das fertige Spiel soll dann noch in diesem Winter erscheinen. ❑

ENTWICKLER: Obsidian Entertainment
TERMIN: Winter 2014



MESSE-EINDRUCK
Obsidian Entertainment hat mit seiner Gameplay-Präsentation gezeigt, dass uns ein echtes Juwel ins Haus steht.
SEHR GUT

SPIELE UND TERMINE 09/14

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

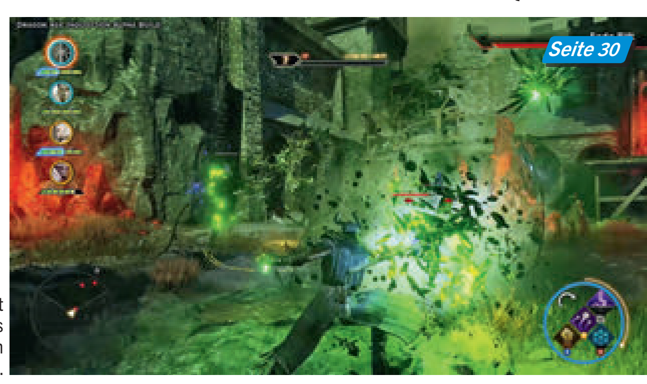
Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
▶	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	-
	Alien: Isolation	Action-Adventure	Sega	7. Oktober 2014	02/14
	Assassin's Creed: Unity	Action-Adventure	Ubisoft	28. Oktober 2014	05/14, 07/14
	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2015	04/14
	Battlecry	Mehrspieler-Action	Bethesda	2015	-
▶	Battlefield: Hardline	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2015	07/14
	Borderlands: The Pre-Sequel	Ego-Shooter	2K Games	17. Oktober 2014	05/14
	Blackguards 2	Taktik-Rollenspiel	Daedalic Entertainment	1. Quartal 2015	-
	Call of Duty: Advanced Warfare	Ego-Shooter	Activision	4. November 2014	06/14
	Civilization: Beyond Earth	Rundenstrategie	2K Games	24. Oktober 2014	06/14
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	2015	-
Seite 46	Dead Island 2	Action	Deep Silver	2. Quartal 2015	09/14
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	4. Quartal 2014	08/14
	Die Sims 4	Simulation	Electronic Arts	4. September 2014	09/13, 07/14
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
Seite 30	Dragon Age: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	20. November 2014	10/13, 05/14, 09/14
	Dreamfall Chapters Book One: Reborn	Adventure	Red Thread Games	November 2014	-
	Dungeons 2	Aufbaustrategie	Kalypso Media	2. Quartal 2015	08/14
	Dying Light	Action	Warner Bros. Interactive	Februar 2015	-
	Elite: Dangerous	Weltraum-Simulation	Frontier Developments	2014	02/14, 04/14
▶	Emergency 5	Echtzeitstrategie	Deep Silver	30. Oktober 2014	-
	Escape Dead Island	Action	Deep Silver	4. Quartal 2014	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	2014	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Sony Online Entertainment	2015	-
▶	Evolve	Mehrspieler-Shooter	2K Games	10. Februar 2015	03/14, 06/14
Seite 38	Far Cry 4	Ego-Shooter	Ubisoft	18. November 2014	07/14, 09/14
	FIFA 15	Sport	Electronic Arts	25. September 2014	-
	Fortnite	Action	Epic Games	2014	10/12
	Game of Thrones	Adventure	Telltale Games	2014	-
	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	4. Quartal 2014	12/11, 12/12, 02/13, 06/13
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2014	12/13
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2015	07/14
	Hotline Miami 2	Top-Down-Action	Devolver Digital	3. Quartal 2014	-
	Hunt: Horrors of the Gilded Age	Koop-Action	Crytek	2015	-
	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	2015	02/14, 05/14
▶	Lara Croft and the Temple of Osiris	Action-Adventure	Square Enix	9. Dezember 2014	07/14
	Lego Batman 3: Jenseits von Gotham	Action-Adevnutre	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2014	-
	Legend of Grimrock 2	Rollenspiel	Almost Human	2014	-
Seite 42	Lords of the Fallen	Action-Rollenspiel	City Interactive	31. Oktober 2014	09/13, 09/14
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	2015	-
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
▶	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	2015	-
▶	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
▶	Mittelerde: Mordors Schatten	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	2. Oktober 2014	01/14
	No Man's Sky	Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
▶	Pro Evolution Soccer 2015	Sport	Konami	13. November 2014	-
	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	November 2014	-
	Pillars of Eternity	Rollenspiel	Paradox Interactive	4. Quartal 2014	12/13
	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14
Seite 40	Raven's Cry	Action-Rollenspiel	Zuxxez Entertainment	14. Oktober 2014	04/14, 09/14
▶	Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	1. Quartal 2015	-
▶	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14
▶	Ryse: Son of Rome	Action	Crytek	4. Quartal 2014	-
▶	Shadow Realms	Online-Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2015	-
▶	Sherlock Holmes: Crimes and Punishments	Adventure	Focus Home Interactive	30. September 2014	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	Oktober 2014	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	2014	-
▶	Sleeping Dogs: Definitive Edition	Action-Adventure	Square Enix	10. Oktober 2014	-
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	2015	-
	Stronghold Crusader 2	Echtzeitstrategie	Firefly	2. September 2014	01/14
	Tales from the Borderlands	Adventure	Telltale Games	3. Quartal 2014	-
	The Book of Unwritten Tales 2	Adventure	Nicht bekannt	2014	-
	The Crew	Rennspiel	Ubisoft	11. November 2014	07/13, 05/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
	The Evil Within	Action-Adventure	Bethesda	14. Oktober 2014	06/13, 06/14
	The Witcher 3: Wilde Jagd	Rollenspiel	Bandai Namco	24. Februar 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Wasteland 2	Rollenspiel	Inxile Entertainment	August 2014	10/13, 02/14
	World of Warcraft: Warlords of Draenor	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment	13. November 2014	12/13

VORSCHAU 09/14

INHALT

ROLLENSPIEL
DRAGON AGE: INQUISITION


Seite 30

Unser US-Korrespondent Heinrich Lenhardt hat zum ersten Mal den isometrischen Taktikmodus des neuen Bioware-Rollenspiels ausprobiert. Wie es ihm gefallen hat, lest ihr in unserer Titelstory.

ACTION
DEAD ISLAND 2


Seite 46

Nur für Erwachsene: Warum *Dead Island 2* nicht nur brutaler, sondern auch besser als der indizierte Vorgänger werden soll, erklärt Redakteur Thorsten Küchler in seiner Vorschau zum Yager-Zombiespiel.



MOST WANTED

Ihr habt gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.08.14)

1. **THE WITCHER 3: WILDE JAGD** – Rollenspiel | Bandai Namco – Termin: 24. Februar 2015
2. **FAR CRY 4** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 18. November 2014
3. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: 4. Quartal 2014
4. **ASSASSIN'S CREED: UNITY** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 28. Oktober 2014
5. **MASS EFFECT 4** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: Nicht bekannt
6. **DRAGON AGE: INQUISITION** – Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 20. November 2014
7. **MITTELERDE: MORDORS SCHATTEN** – Action-Adventure | Warner Bros. Interactive – Termin: 7. Oktober 2014
8. **TOM CLANCY'S THE DIVISION** – Online-Action-Rollenspiel | Ubisoft – Termin: 2015
9. **STAR CITIZEN** – Weltraum-Action | Roberts Space Industries – Termin: 2016
10. **STAR WARS: BATTLEFRONT** – Mehrspieler-Shooter | Electronic Arts – Termin: 2015

DER ERSTE EINDRUCK ZÄHLT: UNSER VORSCHAUKASTEN

Damit ihr schnell und auf einen Blick sehen könnt, als wie gut oder schlecht wir ein Spiel einschätzen, haben wir alle wichtigen Informationen in unserem Vorschau-Kasten für euch zusammengefasst:

Statement
In einem kurzen und knackigen Satz fasst der Redakteur hier seinen persönlichen Eindruck vom vorgestellten Spiel zusammen.

Einschätzung
Der Redakteur zeigt euch ungeschminkt auf, was er von dem jeweiligen Titel hält und was er bei der Präsentation des Spiels gesehen und erlebt hat.

Daten & Fakten
Hier findet ihr Standardangaben wie das Genre, den Hersteller, den Entwickler und den vom Entwickler oder Hersteller genannten Veröffentlichungstermin.

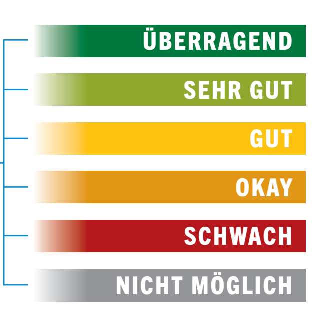
„Potenzial ohne Ende, aber mit ebenso vielen Risiken“ *Felix Schütz*



Ich habe ja noch leise Zweifel, dass CD Projekt wirklich über 100 Stunden hinweg derart stimmungsvolle Quests, Dialoge und Orte aus dem Hut zaubern kann wie in unserer Demo. Aber aller gesunden Skepsis zum Trotz – die Stunde Gameplay, die ich bislang gesehen habe, war ausgezeichnet. Vor allem die verbesserten Kämpfe und die lebendigen Umgebungen haben mir gefallen und auch das stimmungsvolle Wikinger-Setting kann locker mit der Atmosphäre von *Skyrim* mithalten. Ich persönlich hätte zwar eigentlich keine offene Welt gebraucht, doch solange die Dramatik, die spannenden Entscheidungen und tollen Charaktere der Vorgänger nicht auf dem Open-World-Altar geopfert werden, soll's mir recht sein.

GENRE: Rollenspiel
PUBLISHER: Nicht bekannt
ENTWICKLER: CD Projekt RED
TERMIN: 2014

EINDRUCK: SEHR GUT



Wertung
Hier seht ihr auf einen Blick, wie der Redakteur das Spiel einschätzt. Wir stufen jeden Titel in eine von fünf Kategorien ein, von „Überragend“ bis hin zu „Schwach“. „Nicht möglich“ verwenden wir, wenn der Stand der Entwicklung noch keine seriöse Einschätzung zulässt.



Verein zur geselligen Drachen- und Dämonen-Bekämpfung: Bei der Weltrettung kann der Inquisitor auf den Beistand von neun Kampfgefährten zählen.

DRAGON AGE: Inquisition

Von: Heinrich Lenhardt

Sag mir, wo die Drachen sind: Wir gingen beim weltoffenen Rollenspiel-Epos auf Entdeckungstour und probierten die Taktikkamera in aufregenden Kämpfen aus.

Da steht er nun, der Anführer der mächtigen Inquisition, der von Untergebenen respektvoll als „Andrastes Verkünder" tituliert wird, und fragt sich, warum er keine Gummistiefel eingepackt hat. Die neue Zone, die wir vorab bei Bioware in Edmonton anspielen dürfen, wird schlicht als „The Bog" bezeichnet, „der Sumpf". Es ist eine düstere Moorlandschaft mit so ziemlich allen Zutaten, die man sich für gepflegte Unheimlichkeit nur wünschen kann: Dauerregen, Nebelschwaden, viel morastiges Wasser und lebhafte Skelette.

Die Anwesenheit von Untoten würde uns doch hoffentlich nichts ausmachen, merkt die Kundschafterin süffisant an, die uns beim Eintreffen in der Zone über den Stand der Dinge informiert. Unsere vierköpfige Heldengruppe hat aus gutem Grund die Behaglichkeit ihres Hauptquartiers verlassen, um eine touristisch weniger attraktive Region des Landes Ferelden zu besuchen. Ein Trupp von Inquisitionssoldaten wird vermisst, zuletzt hielten sie sich in dieser Region auf.

Die Suche nach verschollenem Personal ist Chefsache, also wählen wir am Lagerfeuer drei Begleiter aus und machen uns auf den matschigen Weg. Oh, und bei der Gelegenheit könnten wir doch ein paar Kräuter aufsammeln, die in der Nähe wachsen. Das meint zumindest ein Nebenquest-Spender, den wir im Lager angesprochen haben. Der Rollenspiel-Alltag hat uns wieder eingeholt.

Exkursionen in zehn Regionen

Dass die Welt von *Dragon Age: Inquisition* „offen" und „lebendig" ist, bekommt man bei jeder Präsentation und jedem PR-Schriftstück regelrecht eingebläut. Kein Wunder, denn mit den Kompaktklasse-Spielgebieten von *Dragon Age 2* leisteten sich die erfolgsverwöhnten Rollenspiel-Experten von Bioware ein seltenes Eigentor. Story und Charaktere waren gewiss sehr interessant, aber das Unterdrücken des Entdeckerdrangs erwies sich als das Gegenteil von dem, was die Kundschaft wünschte (wie mittlerweile rund 20 Millionen verkaufte Exemplare der offenen Fantasy-Welt *Skyrim* eindrucksvoll bewiesen haben).

Eine offene zusammenhängende Welt hat *Inquisition* nicht, sondern eine Ansammlung von voraussichtlich zehn Zonen, die über die Weltkarte verstreut sind. Diese einzelnen Gebiete sollen aber groß genug sein, um ein „Open World"-Spielgefühl aufkommen zu lassen. Das Querfeldein-Spazieren führt zur Entdeckung von Sehenswürdigkeiten, Quests, Beute, Kämpfen oder einem Codex-Eintrag, der uns mehr über diese Welt lehrt.

Die Legende für die Übersichtskarte kennt knapp 30 verschiedene Marker-Kategorien. Meist lockt etwas Spannendes in der Nähe wie ein Lager, das man erobern und dann als Schnellreisepunkt nutzen kann, oder ein Schleier-Riss, dessen Schließung die Dämonen-Invasion bremst und kräftig Erfahrungspunkte einbringt.

Achtung, Zonenrandgebiet!

Die Zonen-Struktur der Spielwelt sorgt zwangsläufig für Grenzen. So stoßen wir im Moorland auf eine Anhöhe, die unser Held trotz Sprungtaste (ein Novum für *Dragon Age*) nicht überwinden kann; der Karte nach scheint ein Rand der Region erreicht zu sein. Nun handelt es sich hier auch um eine der kleineren Zonen, während die Hinterlande ausgesprochen weitläufig sind. Ein Vorteil der Unterteilung in verschiedene separate Schauplätze sei die landschaftliche Abwechslung, meint Creative Director Mike Laidlaw: „Dadurch können wir sehr unterschiedliche visuelle Erlebnisse haben. Wenn

MEHR SPIELER?

„Wir reden nicht über Multiplayer" – steht bei *Inquisition* noch eine Online-Überraschung an?

Wenn *Skyrim*-Spieler ein Feature in ihrer offenen Spielwelt vermissten, dann war es die Möglichkeit, zusammen mit Online-Freunden auf Erkundungstour zu gehen. Wäre deshalb ein Mehrspielermodus in *Dragon Age: Inquisition* nicht naheliegend? Zumal Bioware schon seit *Baldur's Gate* reichlich Erfahrung mit kooperativen Heldentaten hat. Und kürzlich erst wurde der Veröffentlichungstermin von *Inquisition* um sechs Wochen nach hinten geschoben. Doch zu Mehrspielermöglichkeiten äußern sich die Entwickler betont unklar: „Darüber reden wir nicht", meint Mark Darrah einsilbig und auch Kollege Cameron Lee übt sich in Ausweichmanövern: „Über Multiplayer haben wir nicht gesprochen". Als wir anmerken, dass dies nicht gerade eine überzeugende Dementierung sei, ergänzt er grinsend „Wir haben nichts dazu gesagt, deshalb ist es ein ‚Nein'". Das sich freilich genauso schnell in ein „Ja" verwandeln könnte, wenn die Nachrichtensperre zu dem Thema beendet wird. Wir wären jedenfalls nicht schockiert, wenn es vor der Veröffentlichung noch eine Überraschungsankündigung in Sachen Online-Inquisition geben würde.



Ein Grauer Wächter mit Vergangenheit: Krieger Blackwell geht nicht zimperlich zur Sache. Jedes der Party-Mitglieder hat seine eigene Nebenquest-Geschichte.



Unser Vierergruppe beginnt einen Kampf im Schloss von Redcliffe, Magier Dorian konfrontiert seinen alten Lehrmeister Alexius. Mit gezückter Axt stürmt Qunari-Krieger Der Eiserne Bull nach vorne.


Die Unterteilung in Erforschungszonen sorgt für landschaftliche Vielfalt. Die Westgrate haben zum Beispiel ein trockenes Wüstenklima.


Eis und Schnee erwarten unsere Helden dagegen im Hochland der Dales, wo rotes Lyrium aus dem frostigen Erdreich ragt.

du von einer glühenden Wüste in schneebedeckte Berge wechselst, dann sieht das ganz anders aus und fühlt sich ganz anders an, auch die Geräuschkulisse ändert sich."

Nicht zuletzt wegen des Feinschliffs an interessanten Ablenkungen im Spiel wurde der Erscheinungstermin von *Inquisition* kurzfristig verschoben, vom 7. Oktober auf den 21. November. „Die Sache mit Open-World-Spielen ist die, dass du im Prinzip unendlich viel Arbeit in diese Schauplätze stecken kannst", meint Executive Producer Mark Darrah: „Was wir jetzt gegen Ende der Entwicklung noch hinzufügen, ist das Geschichtenerzählen durch die Umgebung. Das sind diese kleinen Momente, zum Beispiel wenn du um eine Ecke gehst und einen Gedichtband und eine Flasche Wein im Gras liegen siehst. Damit ist keine Story verbunden, niemand erzählt dir etwas dazu. Aber solche kleinen Entdeckungen sorgen dafür, dass sich die Welt lebendiger anfühlt."

Steuerung und Spielgefühl

Innerhalb der begrenzten Anspielzeit konnten wir nur wenige Geheimnisse und Sehenswürdigkeiten der beiden besuchten Zonen dezent ankratzen. Dabei entwickelten wir aber ein ganz gutes Gefühl für Steuerung und Kampfsystem. Und das, obwohl bei unserem Besuch die Test-PCs mit Xbox-Controllern ausgestattet waren. Angesichts der Komplexität der Eingaben ist die Gamepad-Konfiguration erstaunlich gut gelungen, aber wir freuen uns alleine wegen der Hotkey-Nutzung für Sonderfähigkeiten auf Maus- und Tastatur-Einsatz.

Was *Dragon Age* bei aller Liebe zur *The Elder Scrolls*-Serie wirklich für sich hat, das sind die taktischen Gruppenkämpfe. Das alte Familienrezept aus *Baldur's Gate*-Tagen wird wieder angewandt: Der Kampf läuft in Echtzeit ab, kann aber jederzeit angehalten werden, um den vier Charakteren Befehle zu erteilen. Oder man vertraut auf die KI und konzentriert sich auf die Kontrolle des Hauptthelden.

Kampf-Mikromanager freuen sich berechtigterweise auf die Rückkehr der taktischen Kameraansicht. Nachdem Serienauftakt *Origins* zumindest bei der PC-Version einen übersichtlicheren Schlachtfeld-Blickwinkel offerierte, wurde diese Funktion bei *Dragon Age 2* einfach gestrichen. Dank des Umstiegs auf die Frostbite-Engine feiert das Feature bei *Inquisition* ein Comeback, sowohl bei PC- als auch Konsolenversionen.

Die neue Taktik-Kamera ist nützlicher denn je: Wir bewegen einen Cursor frei über das Spielfeld, durch Bewegung nach oben und unten ändert sich die Kamerahöhe. So lassen sich nicht nur Positionen, Angriffsziele und Sonderfähigkeiten der einzelnen Charaktere genau festlegen, der Cursor verrät auch allerlei nützliche Informationen über Schwächen und Immunitäten der Gegner.

Taktikansicht mit genialer Zeitlupe

Die Angriffsplanung wird durch diese Ansicht spürbar erleichtert. Doch ganz so übersichtlich wie in einem Rundenkampfspiel wird es anscheinend nicht: Bei mancher Massenschlacht wünschen wir uns, dass die Taktik-Kamera noch etwas weiter rauszoomen könnte. Darauf

„Du sollst das Gefühl haben, eine Streitmacht anzuführen."

PC Games: Was bedeutet die neue Offenheit von *Dragon Age* für das Spielgefühl?
Darrah: „Was wir beim Offene-Welt-Gameplay erreichen wollen: Du hast ein Ziel, sei es eine Story-Aufgabe oder etwas, das du dir vorgenommen hast, wie etwas Bestimmtes zu craften. Aber dann versucht das Spiel, dich davon abzulenken: ‚Ich werde da rübergehen, um diese Mission abzuschließen … aber Moment mal, da ist ja eine kleine Quest auf dem Weg … und da kann ich etwas fürs Handwerk aufsammeln … da ist eine Schatzkiste … da ist ein Dungeon … und was wollte ich gleich noch mal ursprünglich machen?' Vieles, was wir über Offene-Welt-Gameplay gelernt haben, dreht sich um diese Ablenkungen, die kleinen Gelegenheiten, die wir dir anbieten."


Mike Laidlaw ist Creative Director bei Bioware.

PC Games: Die neun Charaktere, die mich als Party-Mitglieder begleiten können, sind nicht meine einzigen Verbündeten in der Spielwelt?
Laidlaw: „Du sollst das Gefühl haben, dass du eine größere Streitmacht anführst als nur deine Party. Deshalb gibt es Spione oder Botschafter, diese Charaktere sind Teil deines Unterstützungsnetzwerks. Nachdem du in der Wildnis ein neues Lager gegründet hast, siedeln sich dort Soldaten an, um es zu bewachen. Ein Aufklärer zieht ein, der dich mit Informationen über die Region und Missionen versorgt. Dann siehst du sogar Soldaten entlang der Straßen patrouillieren, die dir helfen, wenn du in ihrer Nähe in einen Kampf gerätst."

PC Games: Statt einer durchgehenden Welt gibt es verschiedene separate Entdeckungszonen. Wie groß ist deren Anzahl, wir haben die Zahl vier im Ohr?
Laidlaw: „Nein, es sind mehr, es sind um die zehn Zonen. Wir hatten vier Regionen als Beispiele für verschiedene Landschaftstypen genannt. Du kannst zum Beispiel eine Wüste erleben oder verschneite Gebirgsgipfel. Wenn du von einem Gebiet genug hast, kannst du jederzeit zu deiner Heimatbasis Skyhold zurückkehren. Das ist das Hauptquartier der Inquisition. Hier findet das fortgeschrittene Crafting statt, die ganzen Upgrades für deine Ausrüstung. In Skyhold ist auch etwas, das wir den ‚War Table' nennen, es ist quasi die Kommandozentrale der Inquisition. Hier sind deine Berater, du kannst deine Truppen auf Missionen senden."

PC Games: Skyhold ist also das Äquivalent zur *Mass Effect*-Normandy?
Laidlaw: „Es geht noch ein wenig weiter. Skyhold wächst und ändert sich, Fortschritte in der Handlung wirken sich hier aus. Aber du triffst auch bestimmte Entscheidungen selbst. Es ist ein Ort, den du anpassen kannst, dem du deinen Stempel aufdrückst. Du kannst die Wandteppiche ändern oder die Banner austauschen. Ich spiele derzeit zum Beispiel einen Elf-Charakter, also habe ich die Einrichtung voll auf Dalish gestylt … "

PC Games: Wie aufwendig war der Umstieg auf die Frostbite-Engine?
Darrah: „Die Frostbite-Engine bedeutete für uns einiges an Arbeit. Die beste Beschreibung, die ich bisher gehört habe: Sie ist wie ein Formel-1-Rennwagen – wenn du versuchst, einfach so mit ihm loszufahren, dann krachst du wahrscheinlich in einen Laternenmast … aber er ist zu erstaunlichen Dingen in der Lage. Und so verhält es sich im Prinzip auch mit der Frostbite-Engine: Du musst dir darüber im Klaren sein, dass sie leistungsstark, aber gefährlich ist."

PC Games: Was musstet ihr an der Engine ändern?
Darrah: „In Bereichen wie der Verwaltung von Spielständen mussten wir einiges hinzufügen. Frostbite wurde bisher für Shooter und Rennspiele verwendet, wo du normalerweise nicht jederzeit speichern kannst. Es gab noch ein paar andere Sachen, die wir ergänzen mussten, zum Beispiel Tools für filmische Szenen. Da wir eine große Menge an Content in ein Spiel packen, benötigen wir Tools, mit denen sich die Inhalte schneller erstellen lassen."

PC Games: Jetzt seid ihr mit der Technologie vertraut, das nächste Spiel der Serie würde also nicht gar so lange auf sich warten lassen?
Darrah: „Wir haben sicherlich einige Komponenten beisammen. Aber was auch immer für ein *Dragon Age* nach *Inquisition* kommen wird, wie wollen uns dafür Zeit lassen. Bei einem derart großen Spiel willst du den Leuten Zeit geben, um es zu spielen, es auszukosten, es noch mal zu spielen und mit Freunden darüber zu reden."


Mark Darrah ist Executive Producer bei Bioware.

angesprochen meint Mike Laidlaw: „Ja, wir haben von einigen Leuten gehört, dass sie eine größere Kamerahöhe wollen, aber ab einem gewissen Punkt leidet dann die Erkennbarkeit der Einheiten." Die sollen nie so klein sein, dass man zur Unterscheidung der einzelnen Figuren auf die Textanzeigen angewiesen wäre. „Aber wie alles, was mit der Kamera zu tun hat, werden wir das bis kurz vor der Veröffentlichung noch optimieren", verspricht Mike Laidlaw.

Inquisition sorgt auch für eine neue Kampfablaufvariante, die uns hervorragend gefallen hat, weil sie volle Kontrolle mit schönen Ansichten kombiniert: Solange die rechte Controller-Schultertaste gedrückt ist, läuft der Kampf in Zeitlupengeschwindigkeit ab. Nimmt man den Finger vom Abzug, friert das Geschehen sofort wieder ein. Das ist prima, wenn man genüsslich seinen Helden bei der Ausführung von Kommandos zusehen will, um dann genau im richtigen Moment wieder in den Pausemodus zu wechseln.

Verfeinerte KI-Einstellungen

Wie gehabt, dürfen wir jederzeit während eines Kampfs zwischen den einzelnen Party-Mitgliedern wechseln. Das klappt auch beim Echtzeitablauf prima, an dem man insbesondere als Nahkämpfer viel Spaß hat. Über ein Kreismenü werfen wir schnell einen Heiltrank ein oder fordern alle Party-Mitglieder dazu auf, sich bei ihren Angriffsbemühungen auf unseren derzeitigen Gegner zu konzentrieren.

Wer nicht jede Bewegung der Mitstreiter planen will, vertraut auf deren künstliche Intelligenz, an deren Verhalten im Detail geschraubt werden kann. So legen wir für jeden einzelnen Charakter fest, welche Zauber und Sonderfähigkeiten er benutzen darf. „Wenn du nicht willst, dass dein Magier ständig Feuerbälle wirft, sondern sein Mana für Dinge wie magische Barrieren oder Heilung verwendet, dann markiere konkret die Fähigkeiten, die er einsetzen darf", veranschaulicht Produzent Cameron Lee.

Wie angekündigt, gibt es keine automatische Heilung aller Party-Mitglieder nach einem Kampf mehr. Dadurch wird der Spielablauf aber nicht übertrieben anstrengend. Zum einen lassen sich bis zu 20 Heiltränke mitschleppen, um auf dem Zahnfleisch wandelnde Helden fit zu machen. Zum anderen geht's per Schnellreise-System rasch in bereits eroberte Camps zurück, um dort zu regenerieren und vielleicht auch die Party-Besetzung zu ändern. Wir können nicht überall ein Lager errichten, sondern nur bestimmte Camp-Positionen in Besitz nehmen, die auf der Karte markiert sind. Wer fleißig Stützpunkte einnimmt, weitet rasch sein Schnellreise-System innerhalb einer Zone aus.

Begegnungen im Moor

Die noch unerforschten Ecken einer *Inquisition*-Zone sind auf der Karte zunächst in Kriegsnebel gehüllt, aber so mancher Marker weist auf konkrete Ziele auch in unbekannten Gefilden hin. Zum Beispiel der Ort, wo die vermissten Soldaten zuletzt vermutet wurden. Auf dem Weg dorthin gibt es bei unserer Wanderung durch die Moorlandschaft einige Ablenkungen. Zunächst fällt der stete Nachschub an Untoten



Die Story erfordert keine Serienvorkenntnisse, aber Stammspieler freuen sich über ein Wiedersehen mit Charakteren wie Leliana, die dank Frostbite-3-Engine besser ausschaut denn je.

auf, sobald man durchs Wasser läuft und damit deren Ruhe stört. Die Skelett-Bogenschützen bereiten unserer Level-10-Party wenig Probleme, aber ihre Menge ist ansatzweise lästig. Bald entdecken wir das erste von vier magischen Leuchtfeuern, deren Entzündung die Gegend sicherer machen und die Untoten aus dem Wasser vertreiben soll. Deren Aktivierung ist jeweils mit einem Kampf gegen ein Dämonengrüppchen verbunden.

Neben Beute und Ressourcen sammelt man beim Erkunden auch weiteres Personal für den Weltrettungsverein namens Inquisition auf. Als wir uns an der Schließung eines Risses versuchen, bemerken wir einen neutralen Charakter namens Skywatcher. Dabei handelt es sich um einen Angehörigen eines Avvar-Stamms aus dieser Gegend, der von unserer Riss-Abdichtung so beeindruckt ist, dass er sich als Agent der Inquisition anschließt.

Das bedeutet aber nicht, dass der gute Skywatcher nun Mitglied unserer Party werden kann. Solche rekrutierten Inquisitionsfans helfen vielmehr bei Missionen am grünen Tisch, die wir nicht selbst erledigen, sondern unseren drei Beratern im Hauptquartier Skyhold anvertrauen. „Agenten kannst du überall in der Welt finden. Wenn sie sich der Inquisition anschließen, werden sie ein Teil von deren Gesamtstruktur. Sie arbeiten mit deinen Beratern, beschleunigen deren Missionen und machen die Inquisition effektiver“, erklärt Mike Laidlaw.

Selber entscheiden, wo's langgeht

Die Entwickler betonen, dass die Schauplätze nicht in einer bestimmten Reihenfolge abgeklappert werden (Ausnahmen in Form bestimmter Story-Ereignisse bestätigen die Regel). Nach dem Prolog beginnt das Spiel in der riesigen Hinterlande-Zone, die als Einführungsregion dient. Durch das Schließen von Rissen und Erledigen von Quests wächst die Macht der Inquisition, diese „Währung“ wird investiert, um weitere Regionen zu erschließen. Innerhalb einer Entdeckungszone erwarten uns Herausforderungen für verschiedene Helden-Levelsstufen, bei denen die Gegnerstärke nicht skaliert wird. Es gibt also immer wieder Bereiche innerhalb einer Zone, für die man noch nicht groß und stark genug ist – beehren sie uns später wieder.

> „Unsere Drachen sind die größten!“
>
> Cameron Lee, Producer

Der in *Dragon Age 2* ausgebrochene Krieg zwischen Magiern und Templern ist in den Hinterlanden in vollem Gange, Flüchtlinge aus ganz Ferelden strömen in Ortschaften wie Crossroads oder Redcliffe. An einer Stelle kämpfen wir uns durch ein Schlachtfeld mit den beiden verfeindeten Fraktionen. Nach weiteren Sehenswürdigkeiten befragt, erwähnt Cameron Lee ein Kloster, das wir noch nicht entdeckt hatten, und irgendwo in der Zone sei ein Zugang zu den Tiefen Wegen. In den Hinterlanden trifft man auch den Stallmeister, der uns zum ersten Pferd verhilft. Insgesamt soll es rund zwei Dutzend Reittiere im ganzen Spiel geben (und nein, einen Drachen kann man nicht satteln – wir haben nachgefragt).

Drachen-Stückwerk

Spätestens seit *Skyrim* ist der Kampf gegen einen Drachen die Königsdisziplin für Fantasy-Helden. Zumindest was die äußeren Dimensionen angeht, wähnt sich *Dragon Age: Inquisition* im Vorteil: „Wir haben Vergleiche zwischen Drachen aus verschiedenen Spielen angestellt, von *Origins* bis *Dragon Age 2* und *Skyrim* – unsere sind die größten!“, grinst Cameron Lee. So stattlich sind die ausgewachsenen Drachen, dass sie separate Trefferzonen für ihre vier Beine und den Kopf haben. Das bedeutet aber nicht ein spektakuläres Abhacken einzelner Gliedmaßen, sondern nur eine vorübergehende Verletzung.

Kampftaktisch wirkt sich das so aus: Bringt unsere Party durch konzentrierte Angriffe den Lebensbalken eines Schuppenbeins auf null, hoppelt der Drache zunächst gereizt. Fällt das zweite Standbein aus, kippt er zu Boden und es ist erheblich leichter, seinen Kopf zu treffen. Praxistipp für angehende Drachentöter: Um bei all dem Drachengeflatter nicht den Überblick zu verlieren, welche Haxe bereits angeritzt ist, nutzt man am besten die Funktion zur Zielfokussierung. Bei den Kampfvorbereitungen nicht nur auf Heiltrankvorräte achten, sondern auch Rüstungen mit

DAS FÜHRUNGSPERSONAL DER INQUISITION

CULLEN
Mensch • Berater (Militär)
Der überzeugte Templer hatte bereits in *Dragon Age: Origins* einen Auftritt.

VARRIC
Zwerg • Schurke
Das ausgekochte Schlitzohr (und seine Lieblingsarmbrust) kennen wir aus *Dragon Age 2*.

SOLAS
Elf • Magier
Ein introvertierter Apostat, der sich den Umgang mit Magie selbst beigebracht hat.

DER EISERNE BULLE
Qunari • Krieger
Der draufgängerische Qunari ist ganz nebenbei Anführer einer Söldnerbande.

LELIANA
Mensch • Beraterin (Spionage)
Die Bardin war in *Origins* ein Party-Mitglied, jetzt leitet sie den Inquisitionsgeheimdienst.

JOSEPHINE
Mensch • Beraterin (Diplomatie)
Diese alte Freundin von Leliana kümmert sich um diplomatische Beziehungen.

Der Inquisitor (Bildmitte) hat im Konferenzraum des Hauptquartiers Skyhold seine wichtigsten Helfer um sich geschart. Diese neun Party-Mitglieder und drei Berater unterstützen unseren Helden.

VIVIENNE
Mensch • Magierin
Die oberste Magierin von Montsimmard gilt als ambitioniert und zielstrebig.

COLE
Mensch • Schurke
Mal was anderes: Cole ist ein verlorener Geist, der in der körperlichen Welt gefangen ist.

CASSANDRA
Mensch • Kriegerin
In *Dragon Age 2* gehörte sie zur Rahmenhandlung, jetzt kämpft Cassandra aktiv in der Party mit.

DORIAN
Mensch • Magier
Der homosexuelle Magier sorgt für hilfreiche Zauber und Vielfalt bei den Romantik-Optionen.

SERA
Elf • Schurkin
Die impulsive Bogenschützin hat ihre Probleme mit jeglicher Art von Autorität.

BLACKWALL
Mensch • Krieger
Der grimmige Veteran schwört auf die Ideale der Grauen Wächter.

passenden Resistenzen einpacken – je nachdem ob man sich zum Beispiel mit einem Flammenwerfer oder einem Frostdrachen anlegt.

Überstunden für gründliche Helden

Eine maßvolle Anpassung der Kampfherausforderung an den Level der Helden-Party soll es lediglich für gewisse Hauptstory-Ereignisse geben. Cameron Lee begründet dies damit, dass manche Spieler sich möglichst auf die Story konzentrieren wollen, während Entdeckernaturen in den Wildniszonen mehr Zeit verbringen und zügiger hochleveln. Auch wer möglichst schnell das Ende der Handlung erleben will, dürfte nach Camerons Einschätzung nicht unter 35 bis 40 Stunden beschäftigt sein.

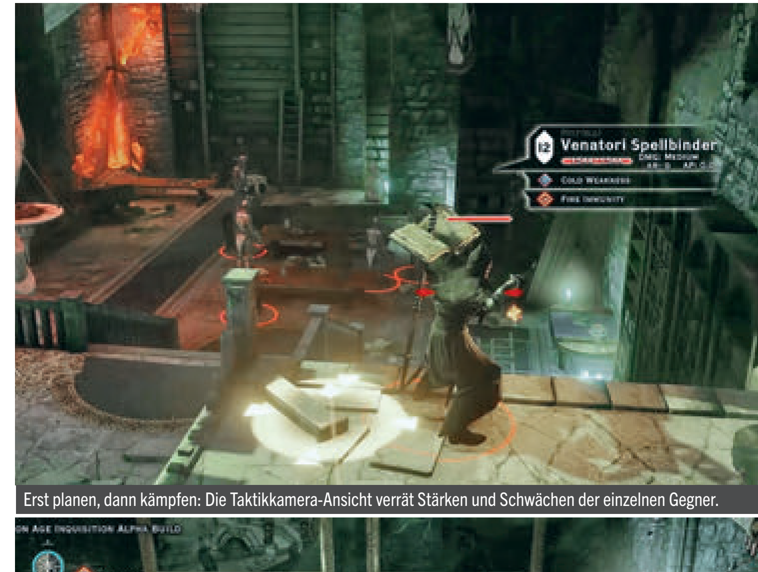
Wie viel Stoff für Intensivspieler drin steckt, ließe sich wegen der Unterschiede beim Spielstil allenfalls mutmaßen, „aber wir denken, dass wahrscheinlich um die 150 Stunden zusammenkommen. Es könnten auch mehr sein.“ Das hänge davon ab, wie intensiv sich ein Spieler mit Zeitvertreib-Aktivitäten wie dem Handwerkssystem beschäftigt.

Dafür, dass Bioware-Rollenspiele traditionell bei Story und Charakteren punkten, haben wir bislang erstaunlich wenig von der Handlung mitgekriegt. Das soll nicht bedeuten, dass dieser Aspekt bei *Inquisition* vernachlässigt wird. „Wir konnten schon einiges vom Spiel zeigen, ohne dabei etwas von der Story zu spoilern“, freut sich Mark Darrah. „Das ist echt gut, denn es bedeutet, dass es für dich immer noch eine Menge zu entdecken gibt, wenn du das fertige Spiel erlebst. Es gibt auch eine ganze Reihe großer Weltregionen, die es bisher noch nicht zu sehen gab.“

Wetten werden noch angenommen, wer hinter den Schleier-Rissen steckt und sich unserem Inquisitor zur finalen Konfrontation stellt. „Final“ ist dabei nicht wörtlich zu nehmen, denn nach Abschluss der Hauptstory dürfen wir weiter die Spielwelt erforschen, Nebenquests absolvieren oder die Ausrüstung optimieren.

Ein talentierter Inquisitor

Das Charaktersystem erinnert stark an die Serienvorgänger. Jedes Party-Mitglied gehört einer von drei Basisklassen an: Krieger, Magier oder Schurke. Pro Klasse gibt es vier Talentbäume, in denen nach und nach neue Sonderfähigkeiten und Boni freigeschaltet werden. So können sich zum Beispiel Krieger eher in Richtung Tank oder zweihändige Schadensausteilung



Erst planen, dann kämpfen: Die Taktikkamera-Ansicht verrät Stärken und Schwächen der einzelnen Gegner.


Während die Kampfaction angehalten ist, geben wir Kommandos. Die Linie kennzeichnet dabei den Laufweg.


Bei den Kämpfen die Umgebung ausnutzen: Krieger blockieren Durchgänge, damit Magier und Bogenschützen in Ruhe Schaden austeilen können.


Dorian stammt aus Tevinter, einem Reich radikaler Magie-Befürworter. Entsprechend zauberhaft sind seine Charakterfähigkeiten.

spezialisieren, Magier bestimmte Elementar-Leistungskurse belegen und Diebe eher Nah- oder Fernkampf-Fertigkeiten ausbauen. Neu ist die Talentkategorie „Inquisitor“, die unserem Hauptheldem vorbehalten ist (der aber zusätzlich einer der drei Standardklassen angehört).

„Der Talentbaum des Inquisitors dreht sich um das Zeichen auf seiner Hand, das ein wesentlicher Aspekt der Story ist“, meint Cameron Lee geheimnisvoll, „du bist in der Lage, den Schleier (‚Fade‘) zu manipulieren, und wir wollten deshalb Fähigkeiten, die nur der Inquisitor anwenden kann.“ Als Beispiel nennt er einen Flächeneffekt, bei dem Dämonen in einen Schleier-Riss gesaugt und dann wieder ausgespuckt werden. Welche Nebenwirkungen damit verbunden sind hängt dann von Skill-Upgrades ab.

Planspiele in der heimischen Burg

Bei den angespielten Gebieten ging es vor allem um Entdeckung und Kampfgeschehen. Noch nicht selber ausprobieren konnten wir die Inquisitionsverwaltung in der Heimatburg namens Skyhold, aber die Aussagen der Entwickler machen uns extrem neugierig. Die Burg ist nicht von Spielbeginn an verfügbar, sondern wird ab einem gewissen Punkt der Handlung freigeschaltet. Ähnlich wie die Normandy in *Mass Effect* dient Skyhold als Hauptquartier, wo man zwischen den Abenteuern mal tief Luft holen, in Ruhe mit NPCs plaudern und vielleicht der einen oder anderen romantischen Gelegenheit nachgehen kann.

„Das komplexeste Crafting, das wir je gemacht haben.“

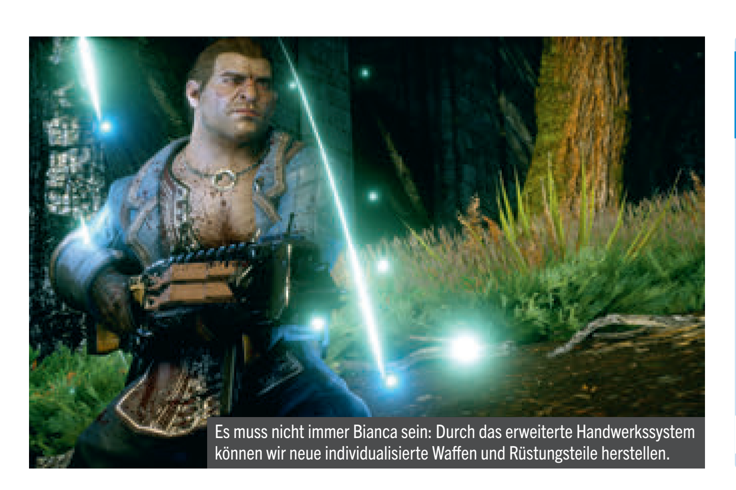
Mark Darrah, Executive Producer

In seinem Domizil darf sich der Held auch bei der Einrichtung selbst verwirklichen, dekoriert es mit Teppichen und Bannern oder stellt Fundsachen aus seinen Abenteuern aus. „Einige Upgrades haben spielerische Funktionalität, zum Beispiel im Hinblick aufs Handwerk. Andere Änderungen wie die Wahl des Betts sind völlig kosmetisch“, fasst Mike Laidlaw zusammen, „Das ist Teil dieses Besitzgefühls, dass es dein Spiel ist. Ähnlich wie die Charaktergenerierung, wo du das Aussehen deiner Spielfigur verändern kannst; es ist ein personalisiertes Spielerlebnis.“

In der Burg werden nicht nur Einrichtungsträume wahr, hier hocken auch die drei Berater unseres Inquisitors: Cullen (Militär), Leliana (Spionage) und Josephine (Diplomatie). Die laufen nicht als Party-Mitglieder mit uns in der Weltgeschichte herum, vielmehr vertrauen wir ihnen „Operationen“ genannte Spezialmissionen an, die dann nach einiger Zeit automatisch erledigt werden. Je mehr Agenten wir im Laufe unserer Erkundungen für sie besorgen, desto besser arbeiten die einzelnen Abteilungen. Im Hauptquartier siedeln sich auch nützliche Handwerker an. Wer gerne Tränke panscht, sollte zum Beispiel über den Bau eines Kräutergartens nachdenken, der einen steten Zutatennachschub verspricht.

Handwerk hat goldenen Boden

Nach dem Micker-Crafting von *Dragon Age 2* wird generell beim Handwerk zugelegt: *Dragon Age: Inquisition* „hat definitiv das komplexeste Crafting-System, das wir je gemacht haben“, verspricht Mark Darrah. Besonders reizvoll klingt die Herstellung von Waffen und Rüstungsteilen, denn die Eigenschaften der Endprodukte lassen sich durch verschiedene Materialien beeinflussen. „Du erhältst zum Beispiel den Bauplan für ein Schwert, bei dem 7 Metallteile für die Klinge und 3 Lederstücke für den Griff benötigt werden. Welches spezielle Metall und welche spezielle Lederart du dabei verwendest, bestimmt die Werte des daraus resultierenden Schwerts“, erklärt Mark. Ambitionierte Bastler gehen gezielt auf die Pirsch, um mit der Lederbeute verschiedener Tiere zu experimentieren. Das fertige Ausrüstungsteil lässt sich dann auch noch individuell färben – wenn wir schon die Welt retten, dann bitte ordentlich durchgestylt. ❑


Es muss nicht immer Bianca sein: Durch das erweiterte Handwerkssystem können wir neue individualisierte Waffen und Rüstungsteile herstellen.

„Abkehr von falscher Rollenspiel-Bescheidenheit!“


Heinrich Lenhardt

Die spielerische Diät des Serienteils *Dragon Age 2* ist passé, bei *Inquisition* geht's ans reichhaltige RPG-Büffet. Die weitläufigen Landschaften sind so ziemlich das Gegenteil der Kompaktschauplätze des Vorgängers. Beim Flanieren in den Zonen füllt sich die Karte rasch mit verlockenden Icons und Ausflugszielen. Die Kämpfe profitieren enorm von der Taktikkamera; beim Ablauf in Zeitlupe gibt's schicke Nahansichten kombiniert mit voller Kontrolle. Von der Story haben wir bislang nur wenig gesehen, aber da vertraue ich einfach auf die Bioware-Kernkompetenz.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware
PUBLISHER: Electronic Arts
TERMIN: 21. November 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Die Beasts trifft man in der Traumwelt Shangri-La an. Die dämonischen Hunde explodieren, sobald sie euch nah genug kommen.

Far Cry 4

Mystische Traumwelten und adrenalingeladene Wingsuit-Flüge: Beim Anspieltermin bei Ubisoft Montreal haben wir so einiges erlebt!

Von: Matti Sandqvist

In der wunderschönen kanadischen Metropole Montreal präsentierte Ubisoft kurz vor der Gamescom neues Material zu einem der am meisten erwarteten Spiele des Jahres – und ließ uns auch zwei relativ kurze, aber umso interessantere Abschnitte spielen.

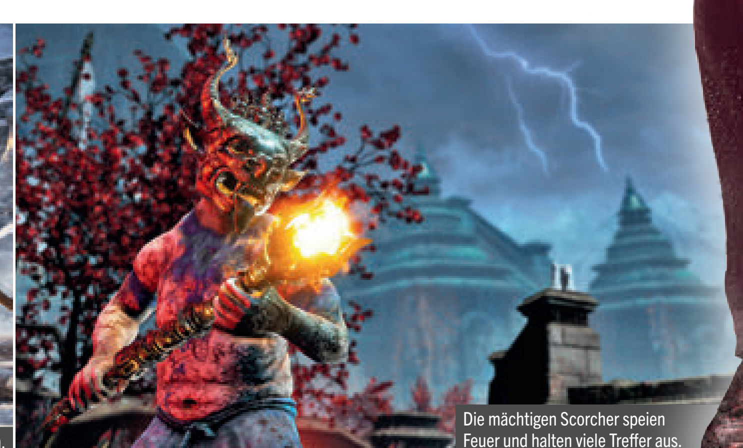
Hoch oben über den Wolken

In der ersten von uns gespielten Passage durften wir uns von den Vorzügen des Wingsuits überzeugen, der im vierten Teil eine deutlich prominentere Rolle als noch in *Far Cry 3* einnehmen soll. Passend zum Probeflug befinden wir uns in luftiger Höhe auf dem Himalaya-Gebirge und sollen von einem Felsvorsprung zum nächsten gelangen, um eine Ruine zu erkunden. Dafür nehmen wir mit schnellen Schritten Anlauf, breiten unsere Arme aus und schießen so schnurstracks über die tiefe Schlucht. Als wir die Reißleine unseres Fallschirms ziehen und uns schon im Landeanflug befinden, fällt uns eine Truppe patrouillierender Soldaten auf. Über Funk bekommen wir die Mitteilung, dass wir den Kommandanten der Wachen ausschalten und als Beweis davon ein Paar Fotos knipsen sollen. Wie von den Vorgängern gewohnt, haben wir viele Möglichkeiten, den Auftrag zu erledigen. Wir könnten zum Beispiel im Schutz eines verlassenen Gebäudes landen und heimlich die Feinde einen nach dem anderen beseitigen oder direkt das Feuer eröffnen. Falls man sich für die rabiate Methode entscheidet, sollte man jedoch fix die Basiswaffe – eine Armbrust – gegen ein größeres Kaliber tauschen.

Serientypisch haben wir schon bei simplen Gefechten viele Optionen und die Freiheit beschränkt sich beileibe nicht auf einfache „Schleichen oder schießen?"-Entscheidungen. Zum Beispiel können wir die Tierwelt in unsere Taktik miteinbeziehen. Im Bergabschnitt streunen etwa Yaks zwischen



Praktisch: In den Ruinen der Wingsuit-Mission konnten wir Tiere auf die Feinde hetzen.



Die mächtigen Scorcher speien Feuer und halten viele Treffer aus.

In Teil 4 können wir wieder selbst entscheiden, wie wir die Missionen ausführen. So kann man zum Beispiel mit einem Sniper-Gewehr aus guter Distanz die Feinde ausschalten.

den Ruinen umher. Die Tiere können aufgescheucht werden und gehen dann auf die Gegner los – oder auf uns, wenn wir Pech haben.

Nachdem wir uns gegen die Widersacher mit Waffengewalt, Nahkampfaktionen und geschickt geworfenen Granaten durchgesetzt haben, gelangen wir zu einer in einen Berg getriebenen Tempelanlage. Wenige Schusswechsel später sind wir wieder zum Einsatz des Wingsuits gezwungen. Wir fliegen in irrsinniger Geschwindigkeit durch eine Schlucht, vorbei an Lawinen, Adlern und Helikoptern und befinden uns dabei unter schwerem Beschuss durch Raketenwerfer. Als das rettende Tal in Sichtweite kommt, ist die erste Passage zu Ende und lässt uns zufrieden, aber auch ein wenig skeptisch zurück: Der Abschnitt war spektakulär und actionreich, aber auch ziemlich schlauchartig.

Mystischer Ort

Der zweite Abschnitt führte uns in eine Art Traumwelt namens Shangri-La und war auch verzweigter gestaltet als die Wingsuit-Passage. Bereits ein rötlich-goldener Filter kündigt diesen radikalen Stilbruch an. Wir starten am Ausgang einer Höhle und sehen Bäume mit wallendem roten Blattwerk, mystische Symbole, einen Opferplatz mit toten Bergziegen und Hirschen, die aufeinandergestapelt sind. Alles wirkt fremd und bedrohlich – insbesondere die Gegner. So kämpfen wir in diesem Abschnitt etwa gegen zombieähnliche Beast-Hunde, Butchers, die sich teleportieren können, und Feuer speiende Hünen, die auf den Namen Scorcher hören. Zum Glück können wir in den Traumsequenzen die Zeit verlangsamen und haben so eher die Chance, eine solche Passage ohne viele Bildschirmtode zu meistern. Übrigens: Um in diese speziellen Levels zu gelangen, muss man in der normalen Spielwelt Ausschau nach Manuskripten halten. Sobald unser Held die Schriftstücke findet, meditiert er und wird in Trance versetzt. Wenn man eine der sagenumwobenen Glocken der Erleuchtung in den Levels findet, kehrt man wieder in die Realität zurück.

Es bleibt natürlich abzuwarten, wie gut sich die Traumpassagen in die Story um den Despoten im pinkfarbenen Anzug, Pagan Min, einfügen werden. Jedenfalls sorgten die bunten Levels sowohl optisch als auch spielerisch für viel Abwechslung und passten insgesamt sehr gut zum Himalaya-Setting. ❑

Die Traumwelt Shangri-La sieht ziemlich abgedreht aus.



„Teil 4 scheint wieder herrlich abgedreht zu werden – super!"

Matti Sandqvist



Far Cry 3 gehört nicht nur wegen der offenen Spielwelt zu meinen absoluten Lieblingsspielen, sondern auch weil es mit so vielen erinnerungswürdigen und zugleich abgedrehten Passagen aufwartet. Alleine mit den Shangri-La-Levels scheinen die Entwickler wieder dafür zu sorgen, dass *Far Cry 4* mich lange beschäftigen wird. Natürlich muss sich noch zeigen, wie gut die Passagen mit der Story harmonieren und ob die Aufträge in der normalen Spielwelt weniger linear ausfallen als die Wingsuit-Mission – ich für meinen Teil mache mir da aber kaum Sorgen.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 18. November 2014

EINDRUCK **SEHR GUT**

Christopher ist ein zwielichtiger Held, der in vielen Situationen zu rabiaten Mitteln greift. Laut Topware soll man im Spiel stets nur die Entscheidung zwischen „böse" und „sehr böse" haben.

Raven's Cry

Von: Matti Sandqvist

Piraten ahoi! Kurz vor Release konnten wir Topwares düsteres Seeräuber-Spektakel ausgiebig spielen.

Als wir im Mai dieses Jahres bei Reality Pump zu Besuch waren, nahm *Raven's Cry* bereits nach etwa 18 Monaten Entwicklung erste handfeste Formen an. So konnten wir in Krakau zum Beispiel die vielversprechenden Seeschlachten des Action-Rollenspiels ausprobieren und erfuhren auch, worum es in der etwa 25 Stunden langen Kampagne gehen soll. Jedoch bekamen wir an vielen Stellen noch zu hören, welche wichtigen Elemente erst demnächst implementiert werden sollen und über welche Features und deren mögliche Einbindung man noch nachdenke. Ergo: Potenzial war durchaus vorhanden, für eine Einschätzung mit Hand und Fuß reichte das Gesehene aber nicht aus.

Nun konnten wir zum zweiten Mal in die herrlich düstere Piratenwelt von *Raven's Cry* eintauchen. Wir durften eine Alpha-Version ohne Einschränkungen spielen und auch – im Gegensatz zu manch anderen Anspielterminen – Videos aufnehmen und Screenshots ganz nach Belieben machen. Eine ungewohnte Freiheit, die davon zeugt, dass Topware anscheinend mit dem Entwicklungsstand zufrieden ist und ebenso davon überzeugt ist, dass *Raven's Cry* pünktlich und bugfrei Mitte Oktober auf den Markt kommt.

Nichts für Warmduscher

Die Handlung von *Raven's Cry* ist düster wie die Nacht: Wir schlüpfen in die Haut des grimmigen Piraten Christopher Raven, der auf der Spur der Mörder seiner Familie ist. Sein Vater, seine Mutter und sein Bruder wurden, just als sie in der Karibik ankamen, von einer Trup-



In der von uns gespielten Alpha-Fassung waren die Schwertkämpfe noch relativ einfach gestrickt und die Animationen wirkten noch ein wenig hölzern.



Die Seegefechte sehen grandios aus und sind ein wenig realistischer als die von *Assassin's Creed 4*. Zum Beispiel müsst ihr auf den Wind achten.

In den lebendig wirkenden Städten – wie etwa hier in Bridgetown – könnt ihr euer Schiff upgraden, Aufträge abholen und Handel treiben.

pe Freibeuter aus scheinbar unerfindlichen Gründen umgebracht. Bei diesem schrecklichen und zugleich prägenden Vorfall verlor der kleine Christopher seinen linken Arm, der durch einen piratentypischen Haken ersetzt wurde. Noch im Erwachsenenalter ist der Held von Rachegelüsten getrieben und zudem ein zwielichtiger Geselle. Der Protagonist von *Raven's Cry* ist somit nicht der fröhliche Freibeuter, wie ihn etwa Burt Lancaster in *Der rote Korsar* gemimt hat, und ebenso wenig der Frauenschwarm à la Errol Flynn. Vielmehr verkörpert Christopher lobenswerterweise einen realistischen Piraten, eben einen heruntergekommenen Typen ohne Moral, wie wir ihn aus gut recherchierten Geschichtsbüchern kennen.

Noch einiges zu tun

Nach dem rund fünf Stunden langen Anspieltermin müssen wir wieder feststellen, dass *Raven's Cry* viel Potenzial bietet, zumal das düstere Piratensetting fast schon einmalig ist und die karibische Spielwelt mit riesigen Dimensionen aufwartet. Dank der vielen unterschiedlichen Missionstypen – wir haben bei Topware zum Beispiel nach Schätzen gegraben, Hüpfpassagen gemeistert, harte Schwertduelle überlebt und herausfordernde Seeschlachten geschlagen – dürfte Reality Pump mit seinem Spiel auch sehr viel Abwechslung bieten. Ebenso begeistert waren wir von der Grafik. Die Präsentation gehört wegen der vielen atmosphärischen Lichteffekte zu den Vorzeigetiteln, die man gerne dazu verwendet, die Stärken des neuen heimischen Rechenknechts zu veranschaulichen. Wo aber unserer Meinung nach noch ein wenig Arbeit vonnöten ist, sind die Animationen. Insbesondere in den Kämpfen wirkte das Geschehen etwas hölzern und somit unnatürlich.

Was uns bei all dem Lob doch ein wenig stutzig machte, ist, dass einige wichtige Features im Spiel noch nicht zu sehen waren. Zum Beispiel soll es ein Crafting-System geben und auch Handel mit unterschiedlichen Gütern wird möglich sein. Ebenso fehlte das Entern von Schiffen in den Seegefechten und genauso wenig war vom Rollenspielsystem zu sehen. Beim Termin waren die Verantwortlichen bei Topware aber felsenfest davon überzeugt, dass Reality Pump bis zum angepeilten Erscheinungstermin all diese Dinge einbaut und zudem noch genügend Zeit zum Beseitigen von Bugs sowie zum Aufpolieren des Spiels bleibt. Mit der *Two Worlds*-Serie hat das polnische Studio bereits bewiesen, dass es in der Lage ist, gute und qualitativ wertvolle Open-World-Titel zu entwickeln. In der kommenden Ausgabe der PC Games werden wir euch den Titel dann anhand einer deutlich aufgebohrten Fassung noch einmal ausführlich vorstellen.



Ganz wie Indiana Jones kann Christopher die Pistole zücken, wenn er keine Lust auf ein beinhartes Schwertduell hat.

„Endlich ein Piratenspiel mit einem passend düsteren Setting!"

Matti Sandqvist



Als ich *Raven's Cry* zum ersten Mal sah, musste ich gleich an *Assassin's Creed 4* denken. Doch der Vergleich hinkt ein wenig. Natürlich wird es in Reality Pumps Spiel auch um Piraten gehen und Seekämpfe werden eine wichtige Rolle spielen. Aber *Raven's Cry* geht stets einen etwas anderen Weg als Ubisofts Freibeuter-Epos. So gefällt mir etwa der düstere Held besser als der recht blasse Protagonist von *AC4*. Wenn die versprochenen Features noch passend ins Spiel integriert werden, könnte Topwares Titel ziemlich gut werden!

GENRE: Action-Rollenspiel
ENTWICKLER: Reality Pump
PUBLISHER: Topware Interactive
TERMIN: 14. Oktober 2014

EINSCHÄTZUNG: **NICHT MÖGLICH**


Das Action-Rollenspiel wird überwiegend bei Deck 13 in Frankfurt umgesetzt, ein polnisches Team von CI Games hilft aber bei der Entwicklung mit.

Lords of the Fallen



Von: Felix Schütz

Das Action-RPG ausprobiert: Wir sahen, spielten und bekamen kräftig auf's Maul.

Mal so richtig schön draufgehen, das ist – zumindest virtuell – immer noch voll in Mode. Spätestens seit *Dark Souls* reizen hartgesottene Profis ihre Grenzen aus, während andere, weniger frustresistente Spieler darüber nur den Kopf schütteln können. *Lords of the Fallen* möchte beiden Seiten gefallen, darum haben sich die Macher ein schweres Ziel gesetzt: Die feine Balance zwischen Anspruch und Belohnung zu finden. Wie gut sich das Action-Rollenspiel dabei schlägt, haben wir mit einer Beta-Version ausprobiert.

Kloster als düsterer Schauplatz

In *Lords of the Fallen* schlüpfen wir in die Rolle von Harkyn, einem ehemaligen Schurken mit schwieriger Mission: Er soll ein abgeschiedenes Kloster untersuchen, zu dem jeder Kontakt abgerissen ist. Deck 13 und CI Games, die das Spiel gemeinsam entwickeln, halten sich nicht mit langen Einführungen auf, stattdessen erleben wir direkt, wie Harkyn das Kloster menschenleer und verwüstet vorfindet. Der Grund dafür lässt nicht lange auf sich warten: Ein mächtiger Soldat der Roghar – ein Dämonenvolk im Dienste eines uralten, gefallenen Gottes – stellt sich Harkyn in den Weg. Zum Einstieg gleich ein kniffliges Duell? Bezeichnend für ein Spiel, das seine Kämpfe in den Mittelpunkt rückt.

Fordernd, aber fair: die Gefechte

Anders als in vielen modernen Actiontiteln laufen die Kämpfe eher taktisch und überlegt ab, denn der Schwierigkeitsgrad ist hoch angesetzt. Obwohl das Spiel darum oft mit *Dark Souls* verglichen wir, peilen die Entwickler eine Erfahrung an, die zwar fordernd, aber weit weniger frustrierend und


Neue Waffen und Rüstungen findet Harkyn bei besiegten Gegnern und in versteckten Schatztruhen.

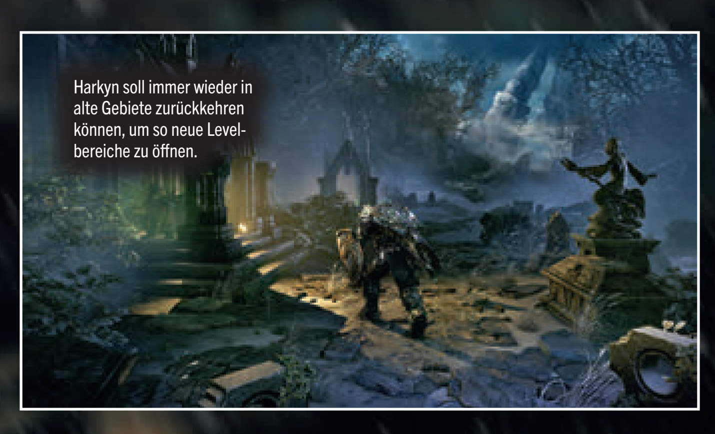
Obwohl man die meiste Spielzeit im Klostergewölbe zubringt, wird Harkyn auch solche schicken Außenareale erkunden.

erbarmungslos ausfallen soll. Was aber nicht heißt, *Lords of the Fallen* wäre leicht: Beim Anspielen gaben wir selbst in Standardkämpfen mehrmals den Löffel ab! Hin und wieder stand uns zwar auch mal die Kamera im Weg, die sich in den engen Klostergängen noch etwas schwer tut, die Action im Blick zu behalten. Doch davon abgesehen waren die meisten Bildschirmtode schlicht selbstverschuldet. Unser Fehler: Wir gingen einfach zu ungeduldig an die Kämpfe ran. Je nach Gegnertyp zahlt es sich nämlich aus, erst mal auf Distanz zu bleiben, den Feind und seine Bewegungen zu beobachten. Dann muss man im richtigen Moment einen Hieb abblocken oder eine Ausweichrolle hinlegen, gefolgt von einer flinken Konterattacke, sobald der Gegner seine Deckung vernachlässigt. Jede Aktion kostet uns Ausdauerpunkte – der Vorrat füllt sich zwar flott wieder auf, sorgt aber trotzdem dafür, dass wir unsere Kraft gut einteilen müssen. Faire Sache: Wer mit Bedacht vorgeht, der kann manche unachtsamen Feinde auch gefahrlos mit einem Rückentreffer ausschalten oder Gegner in Fallen locken. Dafür bekommt Harkyn genauso viel Erfahrungspunkte gutgeschrieben wie für einen normalen Kampf – cleveres Vorgehen wird also belohnt.

Um Frust zu vermeiden, sind in den Levels regelmäßig Speicherpunkte verteilt. An denen können wir nicht nur den Fortschritt sichern, sondern auch Lebenskraft tanken und Harkyns Heiltränke auffüllen. Natürlich klappt das aber nur außerhalb der Kämpfe, sonst würde man es dem Spieler zu einfach machen. Und es gibt noch einen Haken: Wenn Harkyn stirbt, wird er zwar am Speicherpunkt wiederbelebt, allerdings respawnen dann auch seine Gegner. Außerdem verliert er kostbare Erfahrungspunkte, die er dann erst wieder dort einsammeln muss, wo er zu Boden ging.

Viele Waffen und ein bisschen Magie

Erfahrungspunkte sind Dreh- und Angelpunkt der Charakterentwicklung. Harkyn steigt nämlich nicht im Level auf, stattdessen kann er seine Erfahrung in Upgrade-Punkte umwandeln, die er dann in seine Attribute und Talente steckt. So steigert er seine Kampf- und Widerstandskraft, erhöht den Manavorrat oder verbessert einen Zauberspruch um eine Stufe. Das Klassensystem hat Deck 13 in den letzten Monaten überarbeitet: Anders als früher sucht man sich nun zu Spielbeginn eine feste Rolle aus – im Angebot sind Krieger, Schurke und Kleriker. Diese Wahl bestimmt aber nur, welche (wenigen) Kampfzauber Harkyn lernen darf, zum Beispiel eine magische Attrappe oder einen Feuerball. Bei seiner Ausrüstung unterliegt der Held dafür keinerlei Einschränkungen: Wir können Harkyn beliebig mit Nahkampfwaffen ausstatten, darunter Klauen, Schwerter, Dolche, Lanzen, Äxte und anderes Tötungsgerät. Dazu bestimmen wir, ob er zweihändig oder lieber einhändig austeilen soll, um in der anderen Hand einen Schild zu tragen. Besondere Vorsicht ist auch bei der Wahl der Rüstung geboten, denn die wirkt sich nicht nur auf Harkyns Attribute aus, sondern auch auf sein Tempo: Im dicken Plattenpanzer bewegt sich der Held deutlich träger als im leichten Lederfummel – je nach Gegnertyp ist es daher ratsam, schnell



Harkyn soll immer wieder in alte Gebiete zurückkehren können, um so neue Levelbereiche zu öffnen.



Manche Gegner sind bewusst so platziert, dass sie uns fies in den Rücken fallen – dadurch sollen wir uns nie sicher fühlen.

1. Die von Deck 13 selbst entwickelte Fledge-Engine leistet tolle Arbeit: Speziell die größeren Gegner sind eindrucksvoll animiert und zeigen tolle Schlaganimationen. Auch die Licht- und Partikeleffekte sind absolut zeitgemäß.

2. Im Inventar statten wir Harkyn mit neuen Waffen und Rüstungen aus. Neben den reinen Zahlenwerten müssen wir dabei auch beachten, dass sich Harkyns Beweglichkeit je nach angelegtem Körperpanzer unterscheidet. Ebenfalls wichtig: Als einzige Fernkampfwaffe nutzt der Held einen magischen Handschuh, der je nach Upgrade verschiedene Projektile verschießt. Klug eingesetzt, kann man sich damit einen großen Vorteil verschaffen.

3. Das Design der Gegner machte in der Anspielversionen einen prima Eindruck: Die Monster wirken bedrohlich und unberechenbar. Manche Feinde reagieren sogar auf Geräusche und kommen bereits um die Ecke geschlurft, noch bevor wir sie überhaupt bemerkt haben.







die Klamotten zu wechseln! An passendem Nachschub soll es nicht mangeln: Bei besiegten Gegnern und in versteckten Schatztruhen findet Harkyn jede Menge neue Items. Nur auf Bögen und dergleichen muss man verzichten, denn Fernkampf spielt nur eine kleine Rolle. Harkyn kann zwar Zaubersprüche einsetzen und mit einem magischen Handschuh verschiedene Projektile verschießen, doch all das kostet sehr viel Mana, das sich nur langsam regeneriert. Distanzattacken und Zauber sollte man sich daher daher gut einteilen und taktisch nutzen!

Und wenn man nicht gerade kämpft?
Trotz der ständigen Action soll das Spiel auch viel Raum für Entdecker bieten. Wer aufmerksam sucht, der findet versteckte Schalter und Secrets, deckt Teile der Story auf oder erbeutet ein seltenes Item. Eine offene Welt bietet *Lords of the Fallen* zwar nicht, dafür soll Harkyn aber in ältere Levelbereiche zurückkehren und dort weitere Abschnitte des Klosters plus umliegender Außenbereiche öffnen können. In den Tiefen des Gewölbes wird er außerdem mehrere NPCs kennenlernen, die Deck 13 aber noch gut unter Verschluss hält. Überhaupt war von der Story bislang nur wenig zu sehen: Zwar betonen die Entwickler, wie wichtig die Handlung sei, räumen aber ein, auf allzu lange Cutscenes und ausufernde Dialoge verzichten zu wollen. Der Spieler soll sich die Geschichte eher selbst „erarbeiten", indem er etwa Briefe findet und Tagebucheinträge liest. Richtig spannend klingt das nicht, doch immerhin: Es soll auch einige Entscheidungen geben, die den Verlauf der Handlung beeinflussen.

Prachtgrafik aus deutschem Studio
Wer sich nur auf die Hauptquest konzentriert und dabei nicht ständig wegstirbt, soll *Lords of the Fallen* in 15 bis 20 Stunden durchschaffen können. Allerdings sind auch eine Reihe von Nebenquests enthalten, die mehr Spielzeit und weitere Belohnungen versprechen. Dazu gibt es einen New-Game-Plus-Modus, in dem Harkyn weiter aufleveln und eine zusätzliche Magie-Klasse erlernen kann. Ob *Lords of the Fallen* damit als Gesamtpaket genug auf die Rollenspiel-Waage bringt, lässt sich nach unserer kurzen Anspielzeit noch nicht sagen.

Zumindest steht aber schon fest, dass es das grafisch beste Spiel ist, das Deck 13 je gemacht hat: Das Frankfurter Team hat seine selbst entwickelte Fledge-Engine komplett auf moderne PCs und Next-Gen-Konsolen zugeschnitten – das Ergebnis ist zwar nicht wegweisend, doch die scharfen Texturen, die wuchtig animierten Gegner und die wunderschönen Licht- und Partikeleffekte können sich wirklich sehen lassen. Ob auch das Gameplay mit dieser prächtigen Optik mithalten kann und ob *Lords of the Fallen* mehr zu bieten hat als nur knackige, spannende Kämpfe, das erfahren wir Ende Oktober. ❑

„Selten so schön gestorben! Aber bietet das Spiel noch mehr?"

Felix Schütz



Ich bin gespannt, ob *Lords of the Fallen* das richtige Spiel für mich wird! Mit Frust à la *Dark Souls* kann ich nämlich gar nix anfangen. Doch beim Anspielen von *Lords of the Fallen* hatte ich trotz vieler Bildschirmtode erstaunlich viel Spaß. Weil die düstere Atmosphäre stimmt, weil sich die Kämpfe gut anfühlen und weil die toll animierten Gegner zwar mordsbedrohlich, aber auch stets schaffbar wirken – ich brauche nur die richtige Taktik. Etwas Sorge bereitet mir aber noch der kampflose Teil des Spiels – selbst jetzt, so kurz vor Release, haben wir noch nichts von den Quests und der Story gesehen, auch der Ausblick auf die Erkundungselemente war eher dünn. Ich hoffe doch, dass *Lords of the Fallen* am Ende mehr ist als „nur" ein aufwendiges Fantasy-Prügelspiel!

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: CI Games
ENTWICKLER: Deck 13/CI Games
TERMIN: 30. Oktober 2014

EINDRUCK **GUT**

Die Untoten agieren einfach und instinktiv – vom Fresstrieb gesteuert.

Dead Island 2

Es ist was faul im Staate Kalifornien – die Einwohner! Denn Yager entfacht eine Zombie-Apokalypse mit derbem Humor, Unreal-Engine-4-Optik und Koop-Modus.

Von: Thorsten Küchler

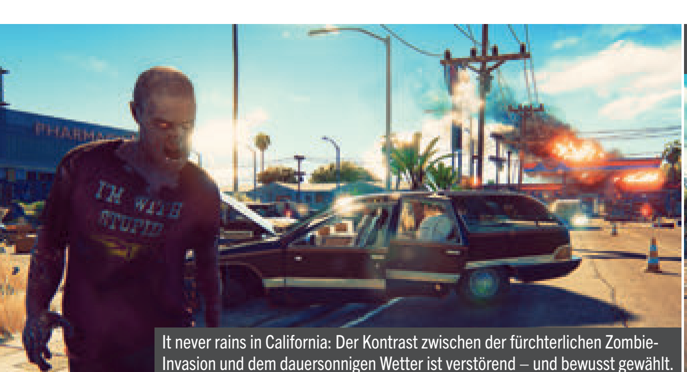
Calvin ist ein armer Mann: Er wurde in den letzten Monaten tausendfach geschlagen, getreten, geköpft – von seinen eigenen Kollegen! Denn er ist Charakter-Designer bei Yager und sein Gesicht war das allererste, das die Berliner Entwickler als Scanvorlage für die Zombies in *Dead Island 2* benutzt haben. Dem Mann geht es also gut – davon konnten wir uns bei einem exklusiven Studiobesuch überzeugen.

Das Spiel ohne Vorgänger

„*Dead Island 2*? Wo ist denn Teil 1 geblieben?" werden sich nun einige Leser fragen. Und wir antworten: „Auf dem Index!" Deshalb können wir in diesem Artikel nicht darauf eingehen, was VOR Yager war. Das ist aber sowieso schnuppe, denn die brandneue Zombie-Mär aus dem Hause Deep Silver ist eine Art Rundum-Neuanfang: Entwickler, Engine, Spielwelt – *Dead Island 2* lässt keinen Stein auf dem anderen. Das Grundprinzip lautet wie folgt: Kalifornien wird von einer Zombie-Armee be- oder besser entvölkert, als Spieler spaziert man durch ebendieses Katastrophengebiet und tut vor allem eines – Untote töten, so paradox es auch sein mag. Yager nennt sein Werk dabei „Das kleinste MMOG der Welt". Mit einem *World of Warcraft* hat das aber natürlich wenig zu tun. Vielmehr will man damit ausdrücken, dass der Online-Gedanke zentraler Bestandteil von *Dead Island 2* ist: Jederzeit können bis zu sieben weitere Spieler ins Geschehen einsteigen. Und die sollten möglichst ein Minimum an Teamgedanken in sich tragen: Wer sich planlos egoistisch durch die riesige, offene Spielwelt hackt, der wird alsbald Zombiefutter. Allerdings fiel es im Action-Chaos der von uns angespielten PC-Version oft schwer, den Überblick zu behalten – trotz allerbester Vorsätze.

Ständig unter Strom

Auch wenn man sich die anrückenden Gegnermassen mit Tritten kurzzeitig vom Leib halten kann, ohne ein ordentliches Waffenarsenal geht hier gar nichts – außer die Game-over-Einblendung. Yager hat sich in Sachen Offensiv-Optionen ein charmant-rabiates System ausgedacht: Egal ob Machete, Hammer, Pistole oder Axt – jedes Antizombie-Werkzeug verfügt über zwei Upgrade-Slots. Einer verändert dabei das Handling, der andere versorgt die jeweilige Gerätschaft mit einem möglichst fiesen Schadensbonus. So verpasst man seinem Maschinengewehr beispielsweise einen Rückstoßdämpfer und eine Elektroaufladung – und fortan verschießt die Knarre mit tödlicher Präzision brutzelnde 10.000-Volt-Munition. Das Ganze erinnert tatsächlich an typische



It never rains in California: Der Kontrast zwischen der fürchterlichen Zombie-Invasion und dem dauersonnigen Wetter ist verstörend – und bewusst gewählt.

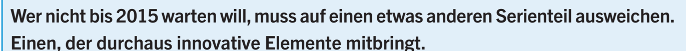


USA-Vorstadtidylle: Basketbälle, Holzbretter und (noch viel wichtiger!) Gasflaschen lassen sich als improvisierte Waffen einsetzen.

ESCAPE DEAD ISLAND: DER ETWAS ANDERE SERIENABLEGER

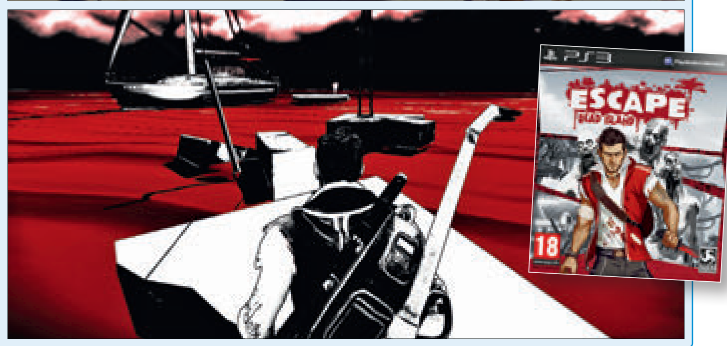






Wer nicht bis 2015 warten will, muss auf einen etwas anderen Serienteil ausweichen. Einen, der durchaus innovative Elemente mitbringt.

Ob *Escape Dead Island* „fast schon feuilletonistisch mit der Zombie-Thematik umgeht" (wie es ein PR-Mitarbeiter formulierte), das sei mal dahingestellt. Gewöhnlich ist der Serienableger jedoch auf gar keinen Fall: Entwickelt wird das Spiel von Fatshark (*Bionic Commando: Rearmed 2*) in Schweden. Die Skandinavier inszenieren die Vorgeschichte zu *Dead Island 2* als Third-Person-Abenteuer in Comic-Optik. Der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Dokumentarfilmers Cliff Calo – dementsprechend wird nicht nur gekämpft, sondern auch gedreht. Calo will nämlich die Wahrheit hinter dem Zombie-Wahnsinn aufdecken. Generell soll *Escape Dead Island* mehr Survival- denn Actionspiel werden. Zudem verspricht Deep Silver eine Mechanik, die an den Film *Und täglich grüßt das Murmeltier* erinnert. Das Spiel wird noch im Herbst erscheinen, also knapp ein halbes Jahr vor *Dead Island 2*.



Rollenspiele wie *Diablo 3*, bei denen ja oft auch Waffen mittels gesockelter Edelsteine aufgewertet werden. Während es dort aber zumeist darum geht, möglichst effektiv zu attackieren, will *Dead Island 2* seine Spieler zum Experimentieren einladen.

Das duale System

Die wichtigste Motivationsspritze ist hierbei das sogenannte „Dual wielding". Will heißen: Man kann jede Hand seines Helden mit einer Waffe ausstatten. Dank des Stereo-Prinzips schwingt man beispielsweise links einen Baseballschläger, rechts eine Schrotflinte – beides ausgelöst mit den jeweiligen Schultertasten des Gamepads. Kombiniert mit den Upgrade-Slots ergibt sich so eine Waffenvielfalt, die Yager mit „scheiß verdammt umfangreich" beziffert. Hinzu kommen die Möglichkeiten des Crafting: In der Umgebung liegt nämlich allerhand Müll herum, den man recyceln kann. Freilich nicht aus Umweltschutzgründen, sondern um Gegenstände wie Granaten herzustellen. Allerdings waren diese Elemente in der von uns gespielten Demo-Fassung noch nicht eingebaut. Ebenso wie das Level-System, mit dem man seinen Charakter nach und nach verbessert. Im fertigen Spiel (das Mitte 2015 auf den Markt kommen soll) erhält man für jeden erledigten Zombie Erfahrungspunkte – je gewitzter die Attacke, desto höher der XP-Bonus.

Besser arm dran als Arm ab!

Und genau an diesem Punkt müssen wir auch das Thema Jugendschutz bzw. USK-Freigabe ansprechen: *Dead Island 2* ist zwar überdreht und versteht sich als Satire für Erwachsene, der Brutalitätsgrad bewegt sich jedoch an der Grenze des guten oder eben schlechten Geschmacks. Hier werden Gesichter zertrümmert, Gliedmaßen abgetrennt und Gegner abgefackelt – im Sekundentakt. Allerdings kann man „nur" mit den Zombies derart derbe umspringen. Die menschlichen, noch nicht verfaulten Widersacher gehen deutlich unblutiger zu Boden (siehe auch Interview mit Bernd Diemer auf der folgenden Seite). Moment mal, nicht verfaulte Widersacher? Ja, in *Dead Island 2* rennen auch andere KI-Überlebende herum, mit denen man sich als Spieler herumschlagen muss.

Der Fraktionsvorsitzende

Über Details zu den einzelnen KI-Gruppierungen schweigt sich Yager noch aus. Klar ist nur: Man kann sich in der Spielwelt Freunde und auch Feinde machen. Je nachdem, welche Nebenquests man angeht, ändert sich auch die emotionale Gemengelage. Wie umfangreich die Missionen letztlich werden, lässt sich aktuell schwer abschätzen: Unsere Demo bot lediglich zwei Mini-Aufträge der Marke „Verteidige die Tankstelle" oder „Wehr den Untoten-Ansturm fünf Minuten lang ab".

Klar ist hingegen, dass sich die Hauptstory um den durchgeknallten Max dreht, der mit Van und Schmusekatze durch Zombiefornien heizt (siehe Bilder unten auf der letzten Seite). Dabei ist es offenbar egal, welche der vier Charakterklassen man wählt – die eigentliche Handlung bleibt davon unberührt. Berzerker, Bishop, Hunter und Speeder unterscheiden



Verfault ist nicht gleich verfault: Die Zombies werden durch einen Algorithmus automatisch aus Bauteilen zusammengesetzt – und sehen so immer anders aus.

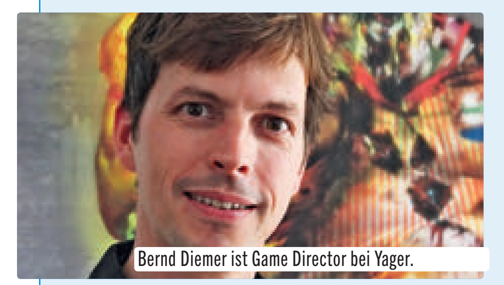


An dieser Tankstelle sind die Preise extrem günstig: Wer genügend Benzin einsammelt, kann seine Waffe mit einem Feuer-Upgrade versehen.

INTERVIEW MIT **BERND DIEMER**

„Deutschland ist Weltmeister und jetzt Zombiemeister!"

PC Games: Wie kam es dazu, dass ihr für Deep Silver Dead Island 2 entwickelt?
Diemer: Das hat viele Leute überrascht, mich selbst übrigens auch. Wir wollten unbedingt was machen, das komplett anders ist als *Spec Ops*. Und dann kommt der Publisher deiner Lieblingsserie daher und sagt: Was würdest du gerne in *Dead Island 2* anders machen? Das ist natürlich ein Traum für jeden Entwickler und Spielefan.


Bernd Diemer ist Game Director bei Yager.

PC Games: Ist es nicht irgendwie absurd, dass ausgerechnet ein deutsches Studio eine Serie fortführt, die hierzulande offiziell gar nicht so wirklich existiert?
Diemer: Wir sind ein deutsches Entwicklerstudio, also wäre es auch cool, wenn unser Spiel ungeschnitten in Deutschland auf den Markt kommt. Weltmeister sind wir schon, jetzt werden wir eben noch Zombiemeister. Klar, das Spiel ist hart, hat aber eben einen Comedy-Anstrich. Und mit den menschlichen Gegnern kann man auch nicht so umspringen wie mit den Zombies – so was wollen wir einfach nicht. Man kann ihnen keine Gliedmaßen abhacken. Wir werden damit zur USK gehen und sagen: Das ist unsere Vision, was haltet ihr davon? Wir haben schließlich auch *Spec Ops: The Line* in einer ungeschnittenen Version in den hiesigen Handel gebracht.

PC Games: Wechseln wir mal thematisch ins Ausland. Warum habt ihr euch ausgerechnet für Kalifornien als Spielwelt entschieden?
Diemer: Kalifornien ist einer dieser wenigen Orte auf unserem Planeten, den jeder kennt – egal ob man nun schon selbst dort war oder nicht. Selbst für die Amerikaner ist dieser Staat eine Art Traumwelt: Da sind alle schöne Stars, es regnet nie und das Gold liegt auf der Straße. Und das ist der perfekte Spielplatz für eine Zombie-Apokalypse. Außerdem wollten wir keine Fantasy-Insel haben, sondern eine reale Bedrohung: Wenn in Hollywood Untote rumlaufen, dann ist die Kacke wirklich am Dampfen.

PC Games: Zombies sind ja aktuell so etwas wie das neue Schleichen: Fast jedes Spiel kommt damit daher. Wie sorgt man als Entwickler dafür, dass die faulen Gegner wieder frisch und einzigartig wirken?
Diemer: Neben dem Setting hebt sich *Dead Island 2* vor allem durch seinen Grundton von der Konkurrenz ab. Wir sind *Zombieland* (Anm. d. Red.: Filmkömodie von 2009), also satirisch und überdreht, aber ohne Slapstick, bei dem jemand Torten ins Gesicht gedonnert bekommt. Düster und böse gibt es ja zum Beispiel schon mit *The Walking Dead*. Der Vorteil ist natürlich, dass man in Sachen Zombies nicht viel erklären muss, sie sind etabliert: Hier ist deine Machete, da sind die Untoten, alles klar. Ermüdungserscheinungen kommen nur dann auf, wenn alle das Gleiche machen. Ego-Shooter haben ja auch alle Pistolen und doch gibt es extreme Unterschiede und innovative Ideen. Wenn wir unseren Job also gut machen, habe ich keinerlei Bedenken – und das werden wir übrigens auch tun.

PC Games: Es gibt da ja noch so ein Spiel von Techland namens Dying Light. Schaut man sich das als direkte Entwickler-Konkurrenz ganz genau an oder macht man lieber sein eigenes Ding?
Diemer: Ich persönlich finde den genannten Titel sehr cool. Als Nerd schaue ich mir aber wirklich auch alle möglichen Videos und Trailer zu Videospielen an – und da ist *Dying Light* natürlich dabei. Bei einigen Sachen denken wir uns schon: Ah, die haben ähnliche Gedanken wie wir in manchen Bereichen. Aber unsere Richtung ist eine ganz andere. Es wird bestimmt ein gutes Spiel und ich will es auch zocken, wenn es rauskommt. Einige der Ex-Leute von Techland arbeiten ja tatsächlich inzwischen bei uns und manchmal treffen wir uns auch mit den Jungs. Da gibt es keinerlei böses Blut und wir kommen uns auch sicher nicht in die Quere mit den beiden Spielen.

sich jedoch in ihren Charakterwerten und Spezialattacken – von bullig, stark und langsam bis hin zu flink, aber empfindlich. Zudem kurvt jeder Held in einem individuellen, seiner Klasse angepassten Fahrzeug herum. Richtig gehört: In *Dead Island 2* kann man sich eine gepimpte Karre schnappen und mit dieser durch die Spielwelt bzw. deren untote Bewohner brettern.

Gar nicht faul: die Technik

Spiele aus dem Hause Yager waren in grafischer Hinsicht schon immer topmodern – und *Dead Island 2* reiht sich nahtlos in die Historie des Entwicklers ein. Die Bildschirm-Apokalypse profitiert dabei von Epics neuester Technologie: der Unreal Engine 4. Besonders die Beleuchtung begeistert: Weil es in Kalifornien ja niemals regnet, brennt die Sonne auf den virtuellen Asphalt, Strahlen blitzen durch Baumwipfel – man möchte fast eine Sonnenbrille beim Zocken aufsetzen, um nicht geblendet zu werden. Auch die herrlich eklig texturierten Zombies bzw. ihre bedrohlichen Animationen sind uns bereits in der Pre-Alpha-Version „positiv" aufgefallen. Und in Sachen Physik wird ebenfalls geklotzt: In jedem der drei großen Spielareale liegen jeweils über 500.000 manipulierbare Objekte (sprich: potenzielle Waffen) herum – ein Weltrekord, der Grafikkartenhersteller Nvidia dazu zwang, extra neue Treiber zu programmieren.

So ein Ziegenkäse!

Bislang sorgen all die ambitionierten Elemente und Spezifikationen jedoch dafür, dass *Dead Island 2* noch weit von der Fertigstellung entfernt ist. Wie gut Technik, Spielinhalte und Online-Modi ineinandergreifen, lässt sich wohl erst Ende des Jahres seriös einschätzen. Bis dahin erinnert das Bildschirmgeschehen noch ein bisschen an den *Goat Simulator*, einen Software-Irrsinn, der Anarchie und Bugs zum Spielprinzip machte. Die Macher sind sich dessen aber vollkommen bewusst und bleiben so locker und souverän, dass man ihnen einfach glauben muss. Es wäre ja auch zu schade, wenn der arme Calvin ganz umsonst gestorben wäre – 10.000 Mal, durch die Hand seiner Kollegen, virtuell. ❑


Die Story dreht sich um einen Typ namens Max, der mit seiner Katze Rick Furry unterwegs ist. Man sollte also keine philosophische Kost erwarten.

„Hut (und Kopf) ab vor dem Mut der Entwickler!"

Thorsten Küchler



Yager macht es sich mit *Dead Island 2* wahrlich nicht leicht: Eine ebenso berüchtigte wie beliebte Serie fortzusetzen, mit der Unreal Engine 4 und ganz viel Ambition – daran sind schon größere Studios gescheitert. Umso erstaunlicher, dass man uns Nörgel-Journalisten bereits jetzt zum Anspielen eingeladen hat: Denn die Pre-Alpha-Version war vor allem eines – Pre-Alpha. Aber darum ging und geht es auch gar nicht: *Dead Island 2* soll auf anarchistische Weise unterhalten, eine Spielwiese voller absurder Szenen sein. Und das funktioniert schon jetzt prima.

GENRE: Action
PUBLISHER: Deep Silver
ENTWICKLER: Yager
TERMIN: 2. Quartal 2015

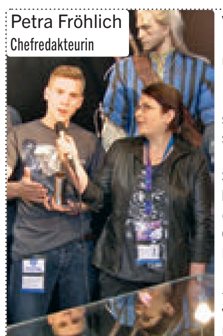
EINDRUCK **GUT**

TEST

09 / 14

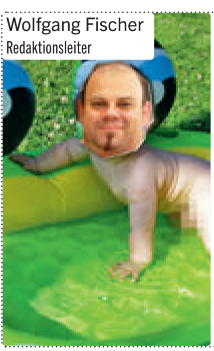
Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



Verteilte Trophäen:
Und zwar an die Gewinner unserer Leserwahl: Blizzard, Rockstar, Sega und CD Projekt (im Bild) freuten sich über die unglaublich schweren, weil massiven BÄM!-Trophäen.
Spielt ausgiebiger, als ihr lieb ist:
Godus, das neue Molyneux-Götterspiel. Gibt's leider bislang nur als Free2Play-Fassung für iPad und iPhone – die PC-Version ist nach wie vor im Early-Access-Stadium und lässt auf sich warten.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



Wundert sich:
wie sehr sein neun Monate alter Sohn ihm schon ähnelt. (siehe Bild links!)
Genießt:
die tolle Landluft in seinem neuen Domizil fernab der Zivilisation. So fernab, dass man Internet über Satellit beziehen muss. Skandal!
Zuletzt gespielt:
Grid Autosport, Hearthstone, Alien: Isolation, The Elder Scrolls 5: Skyrim, The Room, Mind: Path to Thalamus und The Last of Us Remastered (PS4), *Risen 3: Titan Lords*

Felix Schütz
Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Sacred 3, Tron 2.0, Command & Conquer 1, Bioshock Infinite: Burial at Sea (Teil 1 und 2), *The Room, Killzone 3* (PS3), *Destiny Beta* (Xbox 360)
Spielt derzeit:
Risen 3, Halfway, C&C: Red Alert 2, Wing Commander 3, Godus Beta, *Marvel Heroes, Plants vs. Zombies: Garden Warfare, Threes!* (Android)
Sucht immer noch frustriert:
Eine schöne Wohnung in Fürth und ein bezahlbares Exemplar von *Metroid Prime Trilogy*. Hinweise willkommen!

Stefan Weiß
Redakteur



Stellte fest:
dass man mit einer Foto-Box herrlich viel Unsinn anstellen kann – vielen Dank, Herr Schütz ;-)
Investierte dreistellig:
in puncto Spielzeit – mehr als 127 Stunden flossen in die *Oblivion*-Mod *Nehrim*, die schon ewig auf der Durchspiel-Liste stand.
Überlegt sich:
Wie viele Spielstunden wohl für *Dragon Age: Inquisition* einzuplanen sind. Das klingt schon jetzt nach einem langen Winterurlaub.

Matti Sandqvist
Redakteur



Fühlt sich pudelwohl:
in seiner neuen Wohnung. Die nächste Küche möchte ich aber lieber nicht selbst aufbauen – die Montage ist zwar nicht sonderlich kompliziert, aber schon sehr zeitraubend. Vielen Dank an Ralf und Dustin für die große Hilfe!
Ärgert sich:
über fehlendes Internet daheim – typisch Umzug ...
Spielt zurzeit:
Halfway, Risen 3 und *Wing Commander 3*

Peter Bathge
Redakteur



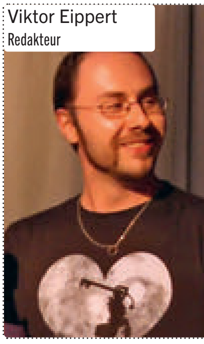
Hatte mal wieder Lust auf:
dümmliche Arcade-Rennen mit simplem Fahrmodell. *Split/Second: Velocity* hat dieses Verlangen gestillt.
Hat wieder Lust am:
Bloggen. Er freut sich über Leser auf http://spielintelligenz.wordpress.com.
Findet es lustig, dass:
Piranha Bytes für *Risen 3* die Abkehr vom Piratenszenario versprochen hat. Haben die geglaubt, das würde keiner merken, wenn sie flunkern? Gleich die erste Szene spielt auf einem Piratenschiff!

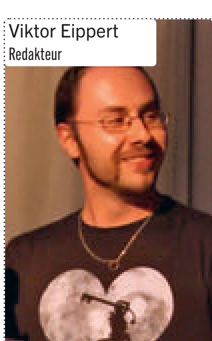
Marc Brehme
Redakteur



Spielte:
Gods will be watching, Risen 3: Titan Lords, Remember me (PS3), *The Inner World* (Android)
Genoss:
butterzartes Grillfleisch und hausgemachte Soßen. Besten Dank und Kudos an Stefan „Grillkönig" Weiß.
Verabschiedet sich:
direkt nach der Heftabgabe und Gamescom in den Sommerurlaub. Neben zig Games und Kinobesuchen warten auch noch einige Bücher aufs „Abarbeiten".

Viktor Eippert
Redakteur





Trieb sich:
auf der Gamescom rum, während die lieben Kollegen in Fürth die Stellung hielten. War wie immer ein Vergnügen.
Freut sich total:
Über die Ankündigung von *Heroes 7*! Nach dem etwas schwächelnden sechsten Teil hatte ich schon befürchtet, Ubisoft könnte die Reihe vernachlässigen.
Freut sich außerdem sehr:
Auf *Civilization: Beyond Earth*. Das wird direkt zu Release in unserer *Civ 5*-Mehrspielerrunde gezockt.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Schäumt und giftet:
Weil bei seinem Jeep die nötige TÜV-Plakette jüngst einen unanständig hohen Einsatz von Bargeld erforderte.
Jäht und zornt:
Weil nach dem TÜV sowohl Anlasser, Spritpumpe wie auch der Nockenwellensensor in die ewigen Jagdgründe eingingen.
Tobt und wütet:
Weil die Karre momentan Finanzpolster vernichtet wie ein Manager der Hypo Real Estate.

Sascha Lohmüller
Redakteur

Spielt gerade:
Mal wieder seinen alten Fussball-Manager-Datensatz, da er neulich auf die glorreiche Idee kam, doch „mal nebenbei ein neues Spiel anzufangen". Dazu: *The Last of Us Remastered* (PS4), *Diablo 3* (PS4).
Hört gerade:
Daath. Ideal beim Tippen.
Textet gerade:
Diese Zeilen quasi live von der Gamescom. Grüße daher an dieser Stelle an alle Leser, die ich getroffen habe und getroffen haben werde.



Euer direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde



Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
RISEN 3: TITAN LORDS



Die vom Hersteller versprochene Rückkehr zu den Wurzeln der Piranha-Bytes-Spiele hat stattgefunden – zumindest teilweise. Wie viel *Gothic*- und Mittelalter-Flair letztendlich im dritten Teil der *Risen*-Reihe enthalten ist, verraten wir im Test.

ADVENTURE
GODS WILL BE WATCHING



Ein Spiel, das euch an eure Grenzen bringt – vor allem moralisch. Es geht um Extremsituationen und viele Entscheidungen, die ihr treffen müsst. Entscheidungen, von denen das Leben anderer Menschen abhängt. Als soziales Experiment mehr als interessant. Unser Test klärt, ob es auch als Spiel überzeugen kann.

INHALT

ACTION
SACRED 3

Miese Stimmung bei *Sacred*-Fans: Der dritte Teil hat praktisch nichts mehr mit den Vorgängern gemein. Anstelle einer offenen Welt und großer Charaktervielfalt gibt's nur eintönige Action, streng lineare Levels und unterirdischen Humor. Ein Reinfall!



SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

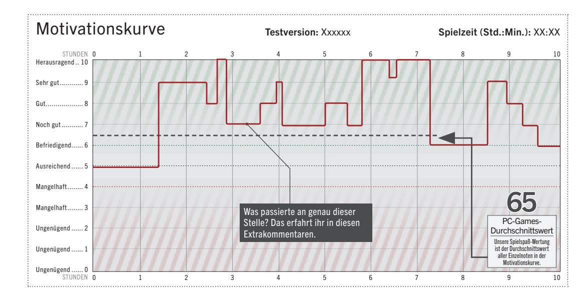
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Eure Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; ihr seht, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr auf Seite 66.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Die effektreiche Action wird oft von großen Textmeldungen und Dialogeinblendungen überdeckt.

Obwohl es zunächst anders aussieht, hat *Sacred 3* wenig mit seinen Vorgängern gemein.

Sacred 3

Von: Felix Schütz

Die Action simpel, der Humor unsäglich: Das dritte *Sacred* markiert den traurigen Tiefpunkt der Reihe.

Daran gibt's nichts schönzureden: Für *Sacred*-Fans ist Teil drei ein glatter Reinfall. Denn mit der Action-RPG-Reihe, die 2004 ihren Anfang nahm, hat *Sacred 3* kaum etwas gemein: Offene Welten, massenhaft Quests, vielseitige Skillsysteme und tonnenweise Beute? Gestrichen. Stattdessen hat das neue Team Keen Games ein arcadiges Haudrauf-Spiel voll einfältiger Gags gestrickt.

Humor zum Fremdschämen

Sacred 3 erzählt eine dünne Fantasy-Story, die von dem Herz von Ancaria handelt, einem mächtigen Artefakt, das sich der zahnlose Bösewicht Zane unter den Nagel reißen will. Cutscenes aus dezent animierten Artworks führen durch den Plot, erzählt von schwach designten Charakteren, für die sich die deutschen Sprecher durch zähe, satirische Dialoge mühen. Auf diesem Niveau hat Keen Games leider das gesamte Spiel geschrieben, was sich vor allem in der überdrehten Erzählerin Aria zeigt: Von Anfang bis Ende wird die junge Frau nicht müde, den Spielfortschritt mit furchtbar einfältigen Sprüchen zu begleiten. Das soll zwar witzig-charmant rüberkommen, raubt einem aber schnell den letzten Nerv.

Nicht minder schlimm: Es gibt mehrere Waffengeister, die dem Helden passive Kampfboni verleihen. Das wäre sogar praktisch, würden die Geister nicht auch ständig das Geschehen kommentieren: Etwa der notgeile Magier, der Attacken mit pubertären Bemerkungen wie „Sexy!“, „Nagel ihn!“ oder „Sahnetörtchen!“ quittiert. Oder die übel vertonte Elfe, die jeden ihrer Kommentare schrill singend (!) vorträgt, inklusive „Marmor, Stein und Eisen bricht“ – einfach unerträglich.

Vier Helden plus ein fünfter

Wem es gelingt, den peinlichen Dauerhumor zu ignorieren, der hat ein solides, effektreiches Actionspiel vor sich. Dafür suchen wir uns anfangs einen von vier Helden aus. Zur Wahl stehen die schwertschwingende Seraphim, der Khukuri-Bogenschütze, der Safiri-Krieger und die Ancarian-Lanzenkämpferin. Hinzu kommt eine fünfte Klasse, der Blutmagier Malak-



Pro Klasse gibt es nur sieben Spezialtalente, von denen man lediglich zwei für eine Mission auswählen darf. Doch immerhin: Viele dieser Attacken sind wuchtig und sehenswert inszeniert.



Was eigentlich ein Erfolgserlebnis sein sollte, entpuppt sich als Enttäuschung: Selbst in den dicksten, verführerisch leuchtenden Schatztruhen finden wir keine neuen Items, sondern lediglich ein paar Goldmünzen.

Verbrauchbare Items wie Heiltränke oder Schutzauren sind die einzigen Gegenstände, die man im Spiel sammeln darf.

Jederzeit kann ein zweiter Spieler lokal in eine Partie einsteigen, das geht schnell und bequem. Online sind sogar vier Spieler möglich.

Pausenlos wird man in den Missionen von mies geschriebenen Dialogen beschallt, die zudem sehr anstrengend vertont sind.

Die Bosskämpfe bieten zwar keine Überraschungen, zählen aber trotzdem zu den Highlights des Spiels.

him. Ihn müssen wir allerdings erst per DLC-Code freischalten, der nur der limitierten *First Edition* beiliegt. Sonst muss man die Klasse leider extra bezahlen – mehr dazu im Kasten unten.

Nonstop-Action in schicker Kulisse

Egal welche Figur man wählt, der Ablauf bleibt immer gleich: Der Spieler prügelt sich von einem linearen Level zum nächsten und plättet dabei unzählige Gegner. Zufallselemente gibt es ebenso wenig wie ruhige Erkundungsabschnitte. Kurze Passagen, in denen man einem Feuerregen ausweichen oder Schlüsselteile suchen muss, sorgen anfangs zwar noch für gute Laune, wiederholen sich aber viel zu oft. Gelungene Einfälle, in denen man auch mal auf einer riesigen Häckselmaschine kämpft oder Flammenstrahlen ausweicht, bilden die Ausnahme. Schade! Denn die Levels sind grafisch hübsch gestaltet und abwechslungsreich: Da bereist man bunte Pilzwälder, schummrige Minen, prächtige Städte, Spinnenhöhlen, Katakomben und einiges mehr – aus dieser Vielfalt hätte Keen Games mehr rausholen können. Doch immerhin: Am Ende jedes Levels wartet ein ordentlicher Bossgegner auf seine Abreibung. Neben dicken Brocken wie Eisgolems und Riesenmonstern gibt's auch originelle Widersacher, beispielsweise gilt es, ein Schiff mit Bomben zu versenken oder eine tödliche Maschine lahmzulegen. Das sind kleine Highlights im Spielverlauf.

Lineare Levels statt offener Welt

Ganz anders als in früheren *Sacred*-Spielen ist der dritte Teil streng in Levels unterteilt, die man auf einer Übersichtskarte auswählt. Die Kampagne gliedert sich in 15 Hauptmissionen; hinzu kommen 25 Nebeneinsätze, die aber nur winzig kleine Areale bieten, in denen man ein paar Gegner verdreschen muss. Das ist nicht nur langweilig, sondern oft schon in wenigen Minuten erledigt. Alles in allem lässt sich *Sacred 3* somit locker in unter 10 Stunden durchspielen, abhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad.

Besser zum Gamepad greifen

Trotz aller Kritik hat das Spiel auch seine Stärken, etwa die wuchtigen Kämpfe: Der Bogenschütze lässt einen Pfeilhagel auf Monster niederregnen, die Seraphim fegt ihren Feinden mit glühenden Flügeln Druckwellen entgegen und der Safiri-Krieger verarbeitet die Gegnerscharen mit seiner riesigen Keule zu Brei. Das ist effektvoll, bunt und spielt sich flott, zumindest mit einem Gamepad. Eine klassische Maus-Bedienung wie in den Vorgängern gibt's nämlich nicht. Stattdessen wird der Held mit den WASD-Tasten gesteuert, die Maus gibt nur die Kampfrichtung vor – das ist nicht nur ungewohnt, sondern führt auch zu hässlich abgehackten Bewegungen, sobald man die Laufrichtung der Spielfigur ändert.

Zudem ist das Kampfsystem so eingeschränkt, dass es sich schnell



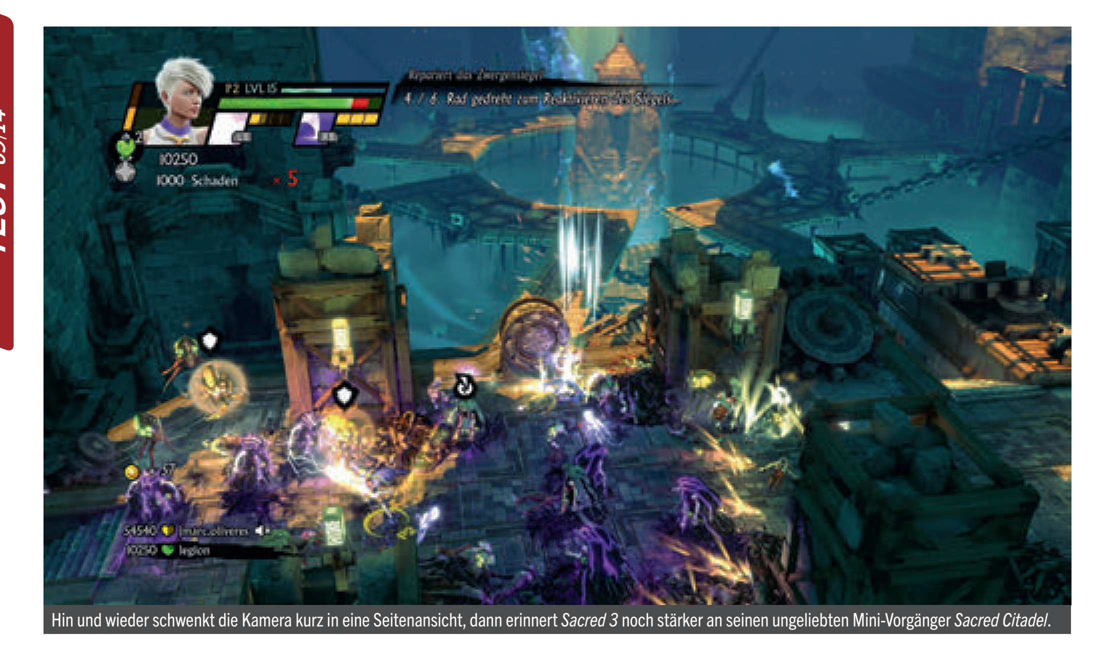
Fähigkeiten und Waffen werden in winzigen Talentbäumen mit Gold verbessert. Das erlaubt nur sehr wenige Möglichkeiten, einen Charakter anzupassen und einen eigenen Spielstil zu entwickeln.

DVD VS. STEAM

Sacred 3 ist in zwei unterschiedlichen Ausführungen erhältlich. Das unschöne Stichwort lautet: Day-One-DLC.

Auf PC gibt es *Sacred 3* in zwei verschiedenen Fassungen. Die DVD-Version (auch als „Retail" bezeichnet) ist zunächst als limitierte *First Edition* im Einzelhandel und in Online-Shops erschienen. Der Preis liegt bei 45 Euro. Diese Edition enthält neben dem Hauptspiel auch einen Download-Code, der zusätzliche DLC-Inhalte freischaltet, darunter die fünfte Malakhim-Klasse und einige Bonusmissionen. Achtung: Sobald die *First Edition* vergriffen ist, wird das Spiel nur noch als Standard-Edition verkauft, die keine kostenlosen DLC-Inhalte mehr enthält!

Wer das Spiel lieber über Steam kaufen möchte, muss auf die *First Edition* grundsätzlich verzichten. Als Download über Steam kostet das Spiel zwar stolze 50 Euro, doch man bekommt keine DLC-Inhalte dazu. Wer die Bonuslevels und den fünften Charakter spielen will, muss dafür insgesamt 8 Euro extra zahlen. Für einen weiteren Euro gibt's außerdem einen zusätzlichen DLC-Waffengeist.



Hin und wieder schwenkt die Kamera kurz in eine Seitenansicht, dann erinnert *Sacred 3* noch stärker an seinen ungeliebten Mini-Vorgänger *Sacred Citadel*.

abnutzt: Neben einem Standardangriff und zwei Spezialattacken (die wir nur zwischen Missionen auswechseln dürfen) gibt's lediglich eine Ausweichrolle, eine Blockmöglichkeit und eine Unterbrecherattacke. Letztere kommt immer dann zum Einsatz, wenn man Gegnern einen Schild wegdreschen oder sie am Zaubern hindern muss. Das alles fühlt sich zwar ganz gut an, bietet auf Dauer aber einfach zu wenig Tiefgang.

Ohne Rollenspiel oder Loot

Auch ein motivierendes Beutesystem sucht man in *Sacred 3* vergebens: Es gibt keine zusätzlichen Waffen, Rüstungen, Ringe oder andere Gegenstände, die man bei besiegten Gegnern oder in Schatzkisten finden könnte. Die Helden sammeln lediglich Gold ein, das sie in ihre simple Charakterentwicklung stecken: Jede Figur verfügt über eine Rüstung, drei vorgegebene Waffen (die sich nur in ihren Werten unterscheiden) und sieben Spezialtalente. Ausrüstung und Skills kann man über winzige Upgrade-Bäumchen mit Boni ausstatten, dann sorgt das Seraphim-Schwert etwa für mehr kritische Treffer oder die Reichweite eines Blitzzaubers erhöht sich. Mehr Rollenspielelemente bietet das Spiel aber leider nicht – schade!

Mehr Spaß im Koop

Immerhin: *Sacred 3* lässt sich komplett kooperativ bestreiten. Das klappt mit zwei Spielern lokal an einem PC oder aber im Online-Modus, in dem bis zu vier Spieler gleichzeitig mitmischen. Die Spielersuche ist bequem, per Drop-in-drop-out-Verfahren steigen wir schnell in laufende Partien ein oder aus. Im lokalen Koop am PC ist allerdings zu beachten, dass der zweite Spieler nur einen Gastcharakter wählen kann – das ist eine Figur, deren Level sich automatisch an den Haupthelden angleicht. Das ist zwar praktisch, allerdings werden Gastcharaktere nicht dauerhaft gespeichert.

Trotz launigem Koop-Modus geht *Sacred 3* viel zu schnell die Puste aus: Nach dem Durchspielen wird nur noch ein vierter, härterer Schwierigkeitsgrad freigeschaltet, in dem man alte Levels wiederholen, die Gags nochmals ertragen und seine Helden weiter aufleveln kann. Ganz ohne motivierendes Beutesystem und Endgame-Modi bietet die Feierabendkloppereі damit einfach nicht genug Langzeitspaß – für 50 Euro darf man mehr erwarten. ❑


Die Aufgaben wiederholen sich zu oft: In fast jedem der streng linearen Levels muss die Spielergruppe herunterfallenden Objekten ausweichen, zum Beispiel solchen Lavageschossen. Das nutzt sich schnell ab.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Das macht eher betroffen als Spaß."

Der Aufschrei der *Sacred*-Fans war nicht zu überhören. Kein Wunder: Die „3" im Titel weckt völlig falsche Erwartungen und soll wohl nur ahnungslose Käufer locken. Das ist nicht nur ärgerlich, sondern auch schade – denn sobald man den Titel ignoriert, zeigt das Spiel durchaus eigene Qualitäten: Die arcadige Action flutscht, die Spezialattacken haben Wucht, die Umgebungen sind hübsch und der Koop-Modus funktioniert. Das hat Lob verdient! Doch empfehlen kann ich *Sacred 3* trotzdem nicht: Der unerträgliche Humor und die einfältigen Kommentare, mit denen mich das Spiel rund um die Uhr beschallt, machen mir einfach zu viel vom Spielspaß kaputt.



SACRED 3



Ca. € 50,-
1. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Keen Games
Publisher: Deep Silver
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön gestaltete, farbenfrohe Levels und hübsche Effekte, aber schwaches Figurendesign.
Sound: Ordentliche Musik, aber extrem nervige Sprachausgabe.
Steuerung: Gut per Gamepad, mit Maus und Tastatur dafür nicht durchdacht und etwas ungenau.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Das gesamte Spiel lässt sich jederzeit im Koop-Modus bestreiten.
Zahl der Spieler: 2 lokal, 4 online

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Intel Pentium D945 (Dual Core 3400 MHz)/ AMD Athlon 64 X2 6000+ (Dual Core 3000 MHz), 2 GB RAM, Nvidia GeForce GT 610 (1024MB) / ATI Radeon 4770 (512MB)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In den Dauerkämpfen sind keine üblen Blut- oder Splattereffekte zu sehen. Der Spielablauf ist eher humorig und heiter als ernst.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam Standard Edition
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00
Nach dem Durchspielen (8 bis 10 Stunden) testeten wir noch ein wenig den höchsten Schwierigkeitsgrad.

PRO UND CONTRA

- ➕ Grafisch schön gemachte Levels
- ➕ Effektreiche Action
- ➕ Unkomplizierter Koop-Modus
- ➕ Einsteigerfreundlich
- ➕ Solide Klassenauswahl
- ➕ Einige nett gemachte Bosskämpfe
- ➖ Furchtbar einfältiger Humor
- ➖ Kampfsystem ohne Tiefgang
- ➖ Streng lineares Leveldesign
- ➖ Keine motivierenden Belohnungen
- ➖ Kein Beutesystem
- ➖ Aufgaben wiederholen sich schnell
- ➖ Oberflächliches Talentesystem
- ➖ Langweilige Mini-Nebenmissionen
- ➖ Durchweg mies geschrieben
- ➖ Extrem nervige Sprecher
- ➖ Geringer Umfang für den Preis
- ➖ Spielerisch keine frischen Ideen
- ➖ Day-One-DLC (betrifft nur die Steam-Version)

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **61**

AUF HEFT-DVD
Videos zum Spiel

AUF HEFT-DVD
Vortest-PDF

Trotz der *Gothic*- und Magie-Inhalte schickt *Risen 3* das Piratensetting nicht gänzlich über die Bordplanke.

DLC INKLUSIVE?

Käufer der First Edition in der Boxed-Version sowie Vorbesteller der Steam-Version erhalten automatisch die beiden DLC-Gebiete „Nebelinsel“ und „Insel der Diebe“. Nach Release sind diese beiden Zusatzinseln für Steamkäufer als kostenpflichtige DLCs erhältlich.

Risen 3: Titan Lords

Von: Stefan Weiß

Der Kurs in Richtung *Gothic* ist gesetzt, Magie und Piraten sind mit an Bord.

Die Rückkehr zu den Wurzeln soll Fans der *Gothic*-Spiele und des ersten *Risen*-Teils wieder versöhnen. Mehr Magie und Mittelalterthematik, dafür weniger Piraten-Karibik. Nachdem wir *Risen 3* komplett durchgespielt und alle drei Fraktionen intensiv ausprobiert haben, stellen wir fest, dass man die Rückbesinnung spürt und merkt. Jedoch nicht in letzter Konsequenz – das Piratenthema ist nach wie vor zu einem großen Teil präsent, dessen muss man sich bewusst sein.

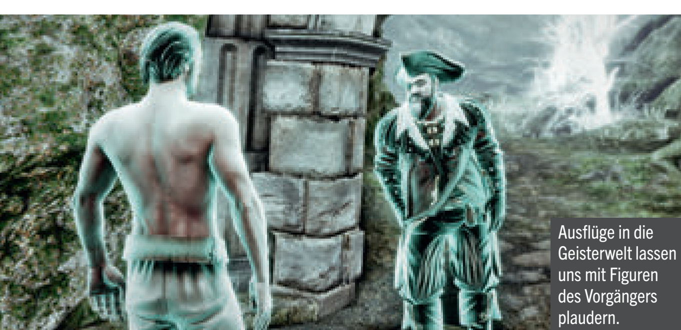
Story und Rollenspiel

Die Hauptstory nutzt oft Charaktere und Orte des Vorgängers. Piratenbraut Patty, deren Bruder unser namenloser Held verkörpert, Kapitän Stahlbart selbst und Geisterpirat Crow sind mit von der Partie, ebenso wie einige der aus dem Vorgänger bekannten Inseln. Weiterhin sind Musketenwaffen und Entersäbel enthalten. Bogen, Schilde oder Zweihänder – die dürfen *Gothic*-Fans nicht erwarten.

Die Rollenspielmechanik orientiert sich stark an *Risen 2*. Mit haufenweise Ruhm und Gold, das wir auf den zahlreichen Abenteuern gewinnen, investieren wir in acht Hauptattribute – wie zum Beispiel Nahkampf, Fernkampf, Magier oder Fingerfertigkeit. Rund 50 Talente lernen und steigern wir bei Trainern, die überall in der Welt verteilt sind – Kenner der Serie fühlen sich sofort heimisch.

Magie und Kampf

Die Rückkehr der Magier und die neue Fraktion der Dämonenjäger sorgen für reichlich Spielspaß. Die aus dem Vorgänger übernommenen Voodoo-Piraten wurden durch neue Zauber aufgepeppt. Zauberei im Spiel funktioniert allerdings ohne Mana-Management, gelernte Sprüche unterliegen nur einem kurzen Cooldown. Das passt jedoch zum actionreichen Kampfsystem, bei dem man durchaus Verbesserungen zum Vorgänger feststellt. Doch beim intensiven Durchspielen fallen uns auch alte Schwächen auf – das Zielfokus-System im Nahkampf arbeitet unsauber, was die Kämpfe unnötig chaotisch macht. Der Fernkampf hingegen ist auf Dauer und bei



Ausflüge in die Geisterwelt lassen uns mit Figuren des Vorgängers plaudern.



Endlich dürfen wir wieder Feuer und Blitze zaubern. Mana brauchen wir dafür nicht.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Ein gemütlicher, da vertrauter Trip durch eine liebevoll gestaltete Fantasy-Welt."

Tipp #1 für *Risen 3*: Entscheidet euch für die Voodoo-Piraten als Gilde! Dann dürft ihr nämlich einige NPCs fremdsteuern und bekommt dabei die haarsträubendsten, aber auch lustigsten Dialoge des ganzen Spiels zu hören. Tipp #2: Schaut unbedingt mal auf der Nebelinsel vorbei und kümmert euch um die aufmüpfigen Enten! So, genug verraten. Was bleibt noch zu sagen? *Risen 3* ist ein gutes, ein sympathisches Rollenspiel. Die *Gothic*-Rezeptur funktioniert immer noch: Mit Freuden untersuchte ich 40 Stunden lang jede entlegene Ecke der Spielwelt auf der Suche nach Quests, Schätzen und Monstern. Durchhänger: Fehlanzeige. Aber: Bei den auf Dauer öden, weil zu häufigen und zu leichten Kämpfen und den auftretenden Clipping-Fehlern habe ich auch beide Augen zugedrückt. Und das nur, weil's so schön gemütlich ist in *Risen 3*.



Besonders auf Calador erleben wir aufseiten der Dämonenjäger schönes *Gothic*-Feeling: Bitte mehr davon!

konsequenter Entwicklung des Charakters übermächtig. Magier können mit zunehmender Macht ein wahres Zauberfeuerwerk abbrennen – das macht über weite Strecken viel Spaß, fordert jedoch kaum. Doch mit zunehmender Spieldauer geht dabei zu viel Spannung flöten und man schnetzelt und brutzelt sich dann eher routiniert durch die vielen, vielen Monster.

Verlockende Spielwelt

Der große Reiz, sich in *Risen 3* zu verlieren, besteht im erneut aktivierten Entdecker-Gen. Der Umfang der Spielwelt ist mit seinen neun Inseln und Küstenabschnitten der größte in der Spielreihe. Jeder Weg und jede Höhle führt uns zu versteckten Inhalten, wir plündern Schatztruhen, suchen nach legendären Gegenständen und freuen uns über die stets anwachsende Quest-Liste im Journal. Zudem tragen die gute Vertonung und der stimmige Soundtrack viel zur ordentlichen Atmosphäre bei.

Gute Weiterentwicklung

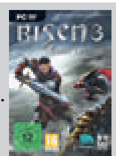
Schade allerdings, dass die Entwickler so wenig aus dem neu in der Reihe enthaltenen Moral-System machen. Der Story-Ansatz ist doch spannend – unser Held verliert seine Seele an die Schattenlords, mächtige Untote, welche die Welt bedrohen. In Dialogen gewinnen oder verlieren wir dann durch unsere Antworten Seelenpunkte, der Namenlose kann dämonisch werden oder menschlich bleiben. Doch dramatische Auswirkungen hat das leider kaum im Spiel, da sich der Held einfach nicht verändert. So verpufft das Seelen-Thema schnell an der Oberfläche, erst recht, da böse Taten – wie etwa NPCs umhauen – wie schon im Vorgänger nur für eine kurzzeitige Verärgerung der Betroffenen sorgen. Auch in puncto Menüs, Dialogführung und vor allem bei der Präsentation verliert *Risen 3* inzwischen einfach an Boden. Klar, die Essener Entwickler sind ein kleines Team und liefern ein gewohnt unterhaltsames und ordentliches Rollenspiel ab, das eine schöne Brücke zur Traditionsreihe *Gothic* schlägt, aber noch nicht ganz dort angekommen ist. ❑

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Das passt: Mehr *Gothic*-Feeling, eine riesige Spielwelt für Entdecker, Magier und Piraten."

Schon im Vortest der letzten Ausgabe haben wir die guten Ansätze der Entwickler begrüßt, wieder mehr *Gothic*-Atmosphäre in der *Risen*-Reihe einzubauen. Auch die finale Testversion, in der wir uns noch intensiver mit allen drei Fraktionen beschäftigen konnten, erhält diesen Eindruck aufrecht. Gleichwohl lässt sich aber auch nicht leugnen, dass mit *Risen 3* das „gefühlt" sechste *Gothic*-Spiel von Piranha Bytes die gewohnten Mechanismen nur neu auflegt und man es leider nicht schafft, insbesondere in Sachen Präsentation und Inszenierung neue Wege zu gehen. Obendrein findet die prominent angekündigte Rückkehr zu den Wurzeln der Spielreihe nur teilweise statt. Gerade Fans der ersten Stunde müssen sich damit abfinden, dass Piraten und Karibik auch weiterhin fester Bestandteil in *Risen 3* sind.

RISEN 3: TITAN LORDS



Ca. € 45,-
14. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sowohl als DRM-freie Boxed-Version als auch accountgebundene Steam-Version erhältlich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Die verbesserte *Risen 2*-Engine sorgt für eine hübsche Optik.
Sound: Stimmiger und dynamischer Soundtrack, fette Soundeffekte
Steuerung: Ordentliche Maus-Tastatur-Bedienung, die Gamepad-Variante hat die Nase leicht vorn.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Dualcore 2,4 GHz, Geforce 9600GT/ Radeon HD 3850, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i5 2,5 GHz, Geforce GTX 470/Radeon HD 5850, 4 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Bei den Kämpfen kommt es hin und wieder zu heftigen Blutspritzern und obendrein vollführt der Held öfter martialische Finishing Moves aus.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 60:00
Für den Durchgang mit einer Fraktion benötigten wir knapp 40 Stunden. Danach haben wir uns noch mal die anderen beiden Fraktionen angeschaut. Abstürze gab es keine und sämtliche Quests waren bugfrei zu spielen – sehr schön.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreich gestaltete Spielwelt, die zum ausgiebigen Erkunden einlädt
- ➕ Hohe Questdichte und enormer Spielumfang
- ➕ Drei spannende Fraktionen
- ➕ Gut inszenierte Vertonung
- ➕ Keine Quest-Bugs oder sonstige inhaltliche Fehler feststellbar
- ➕ Hohe spielerische Freiheit
- ➕ Magiesystem mit coolen Zaubern
- ➕ Wieder mehr *Gothic*-Feeling
- ➖ Unausgewogenes Kampfsystem
- ➖ Den Charakteren fehlt es an Tiefgang und glaubhafter Emotion.
- ➖ Etliche Levelabschnitte wirken ziemlich gestreckt.
- ➖ Clipping- und Kamerafehler trüben die Atmosphäre
- ➖ Das gut gemeinte Moralsystem im Spiel wird zu wenig genutzt.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **83**

Metro Redux

Durch das aus *Last Light* entliehene Beleuchtungssystem wirkt die Oberwelt deutlich heller als im Original.

METRO 2033 **(2010)**

METRO REDUX **(2014)**

Von: Peter Bathge

Zwei Spiele in einem und eines schöner als das andere.

Irgendwo zwischen Remake und Game of the Year Edition sortiert sich *Metro Redux* ein: Die Box im Einzelhandel enthält zwei separate Spiele, *Metro 2033* und *Metro: Last Light*, die aus Anlass der Neuveröffentlichung für Playstation 4 und Xbox One auch am PC eine Generalüberholung erfahren haben. Wer das Spiel über Steam kauft, erhält die *Redux*-Versionen auch einzeln; Vorbesteller mit den Original-Versionen in der Download-Bibliothek bekommen sogar noch 50 Prozent Rabatt auf den Kaufpreis. Enthalten sind darüber hinaus alle vier DLCs von *Metro: Last Light*, womit das Paket insgesamt auf eine Spielzeit von rund 25 Stunden kommt.

Auf Hochglanz poliert

Die grafischen Verbesserungen beschränken sich fast ausschließlich auf das vier Jahre alte *Metro 2033* (siehe Test in Ausgabe 04/10). Vereinfacht gesagt hat Entwickler 4A Games die Kampagne des Originals in der Engine von *Last Light* nachgebaut. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, besonders Effekte wie Feuer wirken noch mal eine ganze Ecke feiner als in der ursprünglichen Version. Ein neues Beleuchtungssystem hat zudem gravierende Auswirkungen auf die Optik der verstrahlten Oberwelt fernab der russischen U-Bahn-Schächte, für welche die Reihe so berühmt ist. Alles ist heller, detaillierter und kurzum schöner. Waffenmodelle, Monster und Figuren tauchen jeweils in der deutlich prächtigeren *Last Light*-Variante auf (siehe Khan-Vergleich unten auf dieser Seite). Ein echter Augenschmaus, auch wenn die Gesichter der Nichtspielercharaktere immer noch etwas statisch wirken. Außerdem fielen uns beim Test mit der Vorabversion ein paar fehlerhafte Lensflare-Effekte störend auf.

Besser dank Teil 2

Spielerisch profitiert *Metro 2033 Redux* ebenfalls von den aus *Last Light* bekannten Verbesserungen (siehe Test in Ausgabe 06/13). Besonders das Schleichen ist nunmehr deutlich angenehmer als im Original, da wir anhand einer Leuchtanzeige an der Armbanduhr von Prot-



Das Gesicht des ebenso rätselhaften wie für die Story wichtigen Khan wurde in der Neuauflage (rechts) an die detaillierte Überarbeitung aus dem zweiten Teil (Mitte) angepasst.


Alle DLCs zu *Metro: Last Light* sind im Paket enthalten. Sie bleiben aber hinter der Qualität der Hauptkampagne zurück.

agonist Artjom stets wissen, wann er sich im Dunkeln befindet.

Dazu gibt es die Stealth-Takedowns und die verbesserten, wieder einsammelbaren Wurfmesser aus *Last Light*, wobei gerade Letztere weiterhin zu stark sind. Beim unbemerkten Vorgehen wird zudem eine bekannte, weiterhin nicht behobene Schwäche der *Metro*-Serie offensichtlich: Die künstliche Intelligenz insbesondere der menschlichen Widersacher ist schlichtweg mies. Feinde agieren kopflos, lassen sich etwa der Reihe nach abknallen, wenn sie im Gänsemarsch um eine Ecke rennen, hinter der wir auf der Lauer liegen. Da schafft auch der vor Spielstart anpassbare Schwierigkeitgrad keine Abhilfe. Dieser entscheidet lediglich, ob ihr im Spiel weniger Munition findet und Feinde mehr Schaden verursachen. Wer den beliebten Ranger-Modus auswählt, verzichtet derweil gänzlich auf das ohnehin sehr dezente HUD. So kommt die unerreicht dichte Atmosphäre der beiden Ego-Shooter noch besser rüber.

Das Rundum-Sorglos-Paket

Der Kauf von *Metro Redux* lohnt sich vor allem für Serien-Neulinge, welche die beste Version der beiden Spiele besitzen wollen. Besitzer der Originale sind – sofern sie auf die größtenteils belanglosen DLCs zu *Last Light* verzichten können – mit dem Einzelkauf des stark überarbeiteten *Metro 2033 Redux* am besten beraten. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„Bekanntes in schöner Verpackung"

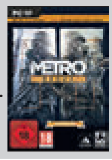
Metro 2033 sieht immer noch gut aus. Dennoch habe ich die überarbeitete Version gerne durchgespielt, dem überlegenen *Last Light*-Gameplay und vielen grafischen Verbesserungen sei Dank. 40 Euro dafür sind aber kein Pappenstiel. Per Steam-Vorbesteller-Rabattaktion sind es für Besitzer der Originale zum Glück nur zehn Euro pro Spiel – ein passender Preis.



Das verbesserte Treffer-Feedback aus Teil 2 wertet die Kämpfe in *Metro 2033 Redux* deutlich auf.


Schleichen macht mehr Spaß als in *Metro 2033*. Das Wurfmesser ist aber weiterhin übermächtig.

METRO REDUX

Ca. € 40,-
29. August 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: 4A Games
Publisher: Deep Silver
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Online-Aktivierung per Steam-Konto, danach offline spielbar

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Beeindruckende Effekte, famose Oberwelt, sterile Gesichter
Sound: Authentisch bis auf den bemühten russischen Akzent
Steuerung: Präzise WASD-Maus-Kombination, frei konfigurierbar

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Quad Q9550/ Phenom II X4 965, 2 GB RAM, Geforce GTX 480/Radeon HD 5870, Windows Vista/7 64 Bit
Empfehlenswert: Core i5-3570/ AMD FX 6350, 4 GB RAM, Geforce GTX 770/Radeon R9 280X

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Es gibt verstümmelte Leichen, jede Menge Blut und grausige Monster. Viele Szenen sind gruselig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00
Abseits einiger harmloser Clipping-Fehler fielen uns beim Durchspielen vor allem KI-Aussetzer störend auf.

PRO UND CONTRA

+ Zwei sehr gute Spiele in einem
+ Umfassendes Grafik-Upgrade für *Metro 2033*
+ Im Vergleich zu *Metro 2033* stark verbessertes Treffer-Feedback
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Immens dichte Atmosphäre
+ Viele spannende Gruselmomente
+ Interessante, erwachsene Story
+ Ranger- und Hardcore-Modus für anspruchsvolle Spieler
+ Individuelle Waffen-Upgrades jetzt auch in *Metro 2033*
+ Alle *Last Light*-DLCs enthalten
– Immer wieder katastrophale KI-Aussetzer
– Sehr linearer Spielverlauf
– Wenig Interaktion mit der detaillierten Spielwelt möglich
– Schleichen ist dank Wurfmesser und Blödmann-KI zu einfach
– Maue DLC-Qualität
– Wenig Monstervielfalt
– Ohne Vorbesteller-Rabatt recht teuer für Besitzer der Originale

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Ein Teil der Kiste ist mit einem Buchstabenrätsel gesichert. Wir müssen hier nicht nur das Passwort, sondern auch die fehlende Ziffer finden.

In einem der Füße des Kastens befindet sich ein Hohlraum. Darin liegt ein kleiner Gegenstand, den wir zur Lösung eines anderen Rätsels benötigen.

Wenn wir diese Verzierung genauer untersuchen, entdecken wir hier einen Schraubmechanismus, der ein Geheimfach öffnet.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

The Room

Von: Felix Schütz

Puzzle-Hit in feiner Umsetzung: Nach iOS und Android hat es *The Room* endlich auch auf den PC geschafft.

Gute Nachrichten für Mystery-Fans: Der Adventure-Happen *The Room* wurde unerwartet für den PC veröffentlicht. Auf Android- und iOS konnte die beliebte Knobelei bereits Top-Wertungen abräumen. Und das völlig zurecht: *The Room* ist ein motivierendes Rätselspiel, minimalistisch im Ansatz, edel in der Ausführung.

Story als Randnotiz

The Room hält sich nicht lange mit einem Intro oder einer Einführung auf, es konfrontiert uns sofort mit unserer Aufgabe: Wir sollen ein Geheimnis entschlüssen, das irgendjemand nach allen Regeln der Kunst vor uns verborgen hat. Um wen es sich dabei handelt und warum wir uns überhaupt die ganze Mühe machen sollen, das wird nur in ein paar Briefen und Tagebucheinträgen angedeutet – Sprachausgabe oder erklärende Zwischensequenzen gibt es nicht.

Knobelnd zum Erfolg

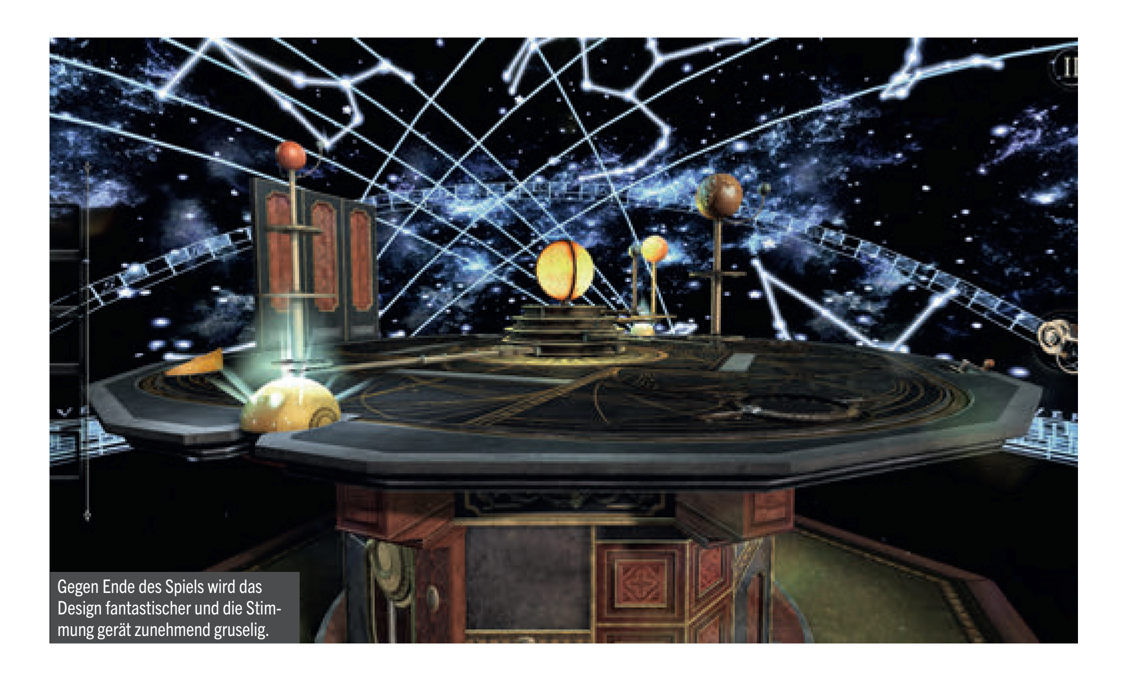
Auch wenn die Geschichte dadurch ins Hintertreffen gerät, überzeugt das Gameplay dafür umso mehr. In *The Room* müssen wir mehrere Tische, Tresore, Kisten und Apparate untersuchen – dazu können wir die Kamera frei um das Objekt bewegen und verschiedenste Details unter die Lupe nehmen. Schnell entdecken wir dabei kleine Schalter, Hebel, Schlösser, Puzzles und allerlei verrückte Konstruktionen, die wir erst mal in Ruhe austüfteln müssen. So arbeiten wir uns von einem Rätsel zum nächsten, legen das Verborgene Schicht für Schicht frei. Durch einen fein austarierten Schwierigkeitsgrad erleben wir dabei regelmäßig Erfolgserlebnisse, das motiviert! Und wenn man doch mal nicht weiter weiß, bietet *The Room* ein faires, mehrstufiges



Immer wieder müssen wir solche Rätsel in Nahaufname lösen, die aber nie zu knifflig ausfallen.



Für den PC wurde die Grafik nochmals überarbeitet, das merkt man an den Texturen und Lichteffekten.


Gegen Ende des Spiels wird das Design fantastischer und die Stimmung gerät zunehmend gruselig.

Hilfe-System, das anfangs nur vage Hinweise liefert und erst danach konkretere Tipps gibt. Das ist ideal gelöst – Einsteiger brauchen keinen Frust zu befürchten und Profis werden nicht unterfordert.

Technisch verbessert

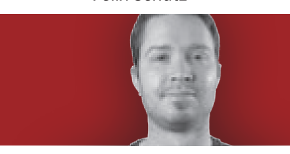
Für die PC-Umsetzung hat Fireproof Games die (bereits sehr schöne) Grafik der Mobile-Versionen ein bisschen aufpoliert. Die Texturen wirken nun schärfer, die Schatten realistischer und auch die Lichteffekte wurden verfeinert. Gesteuert wird komplett mit der Maus – das funktioniert zwar sehr gut, allerdings merkt man hier und da auch, dass das Spiel ursprünglich für Tablets konzipiert wurde: An einem Touchscreen fühlt sich die Bedienung mit dem Finger einen Tick intuitiver an. Alles in allem ist *The Room* aber auch mit der Maus prima spielbar – die PC-Umsetzung ist durchweg gelungen und steht dem Tablet-Original in nichts nach.

Kleines Spiel zum kleinen Preis

Der einzige Wermutstropfen von *The Room* ist seine Spieldauer: Nach zwei bis drei Stunden hat man bereits das (etwas unbefriedigende) Ende gesehen. Dafür kostet das Spiel nur faire fünf Euro, doch das tröstet nicht ganz darüber hinweg, dass *The Room* genau in dem Moment endet, in dem es richtig spannend wird. Das hat allerdings auch einen Grund: Auf iOS und Android ist schon vor Monaten die Fortsetzung *The Room 2* erschienen, die nicht nur spielerisch auftrumpft, sondern auch mehr Umfang bietet und die Geschichte weitererzählt. Da bleibt zu hoffen, dass Fireproof Games auch diesen Teil bald für den PC umsetzt und beide Spiele zu einem schönen Gesamtpaket verschnürt. Dafür ließe sich dann auch locker der zwei- bis dreifache Preis verlangen, denn an der Qualität gibt's wenig zu rütteln: So gut gemachte Puzzle-Spiele wie *The Room* findet man heutzutage viel zu selten. ❑

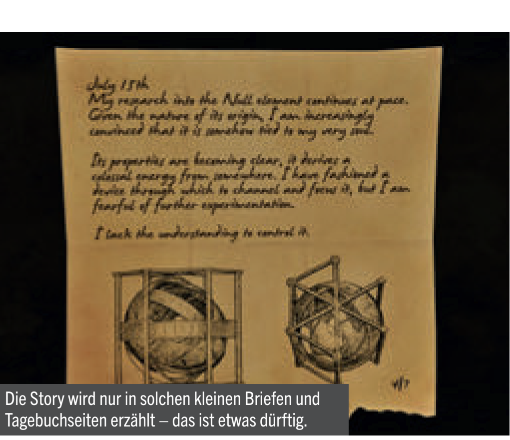
MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Fesselnd bis zum Ende, aber leider viel zu kurz."

Seltsam: Normalerweise steh ich nicht so auf diese Puzzles, in denen ich in Nahaufnahme an irgendeinem Apparat rumbasteln oder ein Schloss knacken muss. Dafür ist mir eine gute Story in Adventures viel wichtiger. *The Room* besteht aber praktisch nur aus solchen Rätseln und die Story ist ausgesprochen dünn – und trotzdem liebe ich dieses Spiel. Das faire Balancing und das tolle Rätseldesign liefern mir Erfolgserlebnisse am laufenden Band, dazu tut die edle Präsentation ihr Übriges – ich konnte *The Room* einfach nicht aus der Hand legen. Leider kam das Ende viel zu früh – hoffentlich wird auch der (noch bessere) zweite Teil für PC umgesetzt!

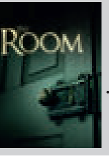


Die Story wird nur in solchen kleinen Briefen und Tagebuchseiten erzählt – das ist etwas dürftig.


Wenn wir mal bei einem Rätsel nicht weiterwissen, können wir ein mehrstufiges Hilfesystem nutzen.

THE ROOM

Ca. € 5,-
28. Juli 2014



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Fireproof Games
Publisher: Fireproof Games
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: *The Room* ist nur als Download über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Scharfe Texturen, stilvolles Design und schöne Licht- und Schatteneffekte. Die PC-Umsetzung ist den Entwicklern sehr gut gelungen.
Sound: Unheimliche, atmosphärische Klangkulisse und sehr stimmige Soundeffekte. Es gibt aber nur ein Musikstück, das sich mehrmals wiederholt. Auf Sprachausgabe wird in *The Room* komplett verzichtet.
Steuerung: *The Room* wird komplett mit der Maus gespielt, das klappt gut. Einzig das Rein- und Rauszoomen per Doppelklick wirkt etwas umständlich. Wer ein entsprechendes Display (z. B. ein Windows Tablet) besitzt, kann auch die Touchscreen-Eingaben der Android-/iOS-Version nutzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP SP2 oder höher, 2.0 GHz Dual-Core-Prozessor, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Stimmung ist unheimlich und manchmal gruselig, das Gameplay ist aber völlig frei von Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam
Spielzeit (Std.:Min.): 3:00
Die PC-Version lief im Test anstandslos. Es gab keine Bugs, Ruckler oder Abstürze.

PRO UND CONTRA

- ➕ Clever ausgetüftelte Rätsel
- ➕ Motivierender, gut ausbalancierter Schwierigkeitsgrad – weder zu fordernd noch zu leicht
- ➕ Sehr schöne Grafik
- ➕ Faires Hilfesystem
- ➕ Einwandfreie PC-Umsetzung
- ➕ Gut per Maus spielbar
- ➕ Gelungene Atmosphäre
- ➕ Günstiger Preis …
- ➖ … aber auch sehr wenig Spielzeit
- ➖ Schwaches Storytelling
- ➖ Gerade mal ein Musikstück
- ➖ Unbefriedigendes, offenes Ende
- ➖ Hätte zusammen mit Teil 2 ein schöneres Gesamtpaket ergeben

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**



Alle spielbaren Charaktere haben Spezialfähigkeiten. Der Professor mit den grauen Haaren und der roten Jacke kann sich zum Beispiel teleportieren.

Halfway

Von: Matti Sandqvist

Das simple Rundenstrategiespiel im 16-Bit-Look ist ein echter Geheimtipp für alle Genrefans mit Hang zu düsteren Sci-Fi-Settings.

Das Jahr 2450: Die Menschheit hat begonnen, die äußersten Ecken der Galaxie zu erkunden und schickt Kolonisationsschiffe zu den entferntesten Planeten unseres Universums. Für eine kurze Zeit wirkt es fast so, als ob nichts und niemand diesen interstellaren Siegeszug aufhalten könnte. Doch eines Tages kehren die riesigen Weltraumkreuzer von ihren Missionen nicht mehr zurück. Zuerst geht man von technischen Fehlfunktionen aus, aber wie wir im Laufe der Geschichte von *Halfway* erfahren, steckt viel mehr dahinter – ähnlich wie in einer Mixtur aus Ridley Scotts Meisterwerk *Alien* und Stanley Kubricks grandiosem Weltraumepos *2001: Odyssee im Weltraum*.

Böses Erwachen

Der Protagonist der etwa 16 Stunden langen Kampagne ist Staff Sergeant Morten Lannis, der nach drei Monaten Cryo-Schlaf auf dem Kolonisationsschiff Goliath aufwacht und entsetzt feststellen muss, dass er zu den wenigen Überlebenden auf dem gigantischen Kreuzer gehört. Offensichtlich ist ein Teil der Mannschaft zu zombieähnlichen Kreaturen mutiert und hat fast alle Crewmitglieder regelrecht massakriert – ob es sich um eine Seuche, Aliens oder ein fehlgeschlagenes wissenschaftliches Projekt handelt, erfahren wir im Laufe der spannenden Story.

Auch wenn das Taktikspiel mit seiner 16-Bit-Grafik optisch nicht an die bildgewaltigen Kinofilme heranreicht, versprüht *Halfway* trotzdem dank eines melancholischen Soundtracks und seiner interessanten, jedoch sehr sparsam und nur auf Englisch inszenierten Geschichte eine düstere Atmosphäre passend zum Überlebensszenario im Weltall.

Teamwork

In den Missionen liegt es an uns herauszufinden, was auf dem Schiff vorgefallen ist. Dafür steuern wir unseren Protagonisten aus einer pixeligen 2D-Vogelperspektive in Echtzeit und wechseln, sobald Feinde auftauchen, in einen rundenbasierten Taktikmodus. Damit wir überhaupt eine Chance gegen die relativ wenigen Gegnerarten haben, befreien wir in den Missionen mehrere Crewmitglieder aus misslichen Lagen, die uns dann in den Gefechten zur Seite stehen. Den Helden wie auch das Team statten wir zudem mit erbeuteten Sturm-, Scharfschützen- und Schrotgewehren sowie Energieschilden aus und verbessern so ihre Fähigkeiten in den Kämpfen. Übrigens: Obwohl die Entwickler *Halfway* als ein Rollenspiel bezeichnen, reichen lediglich drei durch Stimpacks verbesserbare Attributwerte (Lebensenergie, Agilität und Zielgenauigkeit) und die einfachen Spezifikationen der Waffen (Schaden, Präzision und Magazingröße) dafür nicht wirklich aus. Auch das Erkunden der in Levels aufgeteilten Spielwelt und



Mit dem Ringmenü kann man zwar Medikits verwenden, aber die Energieschilde nicht reparieren.

Um als ein Rollenspiel durchzugehen, sind drei Attribute und die einfachen Waffenspezifikationen deutlich zu wenig.

Die späteren Missionen werden aufgrund der Vielzahl von Gegnern unheimlich schwer.

die Dialoge ohne Wahlmöglichkeiten nehmen nur einen kleinen Teil des Weltraumabenteuers ein, im Vordergrund stehen dagegen wie in *Jagged Alliance* oder *Xcom* die rundenbasierten Gefechte.

Simpel, aber herausfordernd

In den Kämpfen übernehmen wir die Kontrolle über bis zu vier Teammitglieder und können jedem einzelnen zwei Anweisungen pro Runde geben. So kann der Protagonist zum Beispiel sich einige Felder bewegen, um Deckung zu finden, und anschließend einen Schuss auf einen Gegner abfeuern. Ebenso könnte er aber auch beide Aktionspunkte einsetzen, um seine Trefferwahrscheinlichkeit zu erhöhen, oder einen Punkt, um einem seiner Kameraden Munition zu geben, und den zweiten, um sein eigenes Gewehr nachzuladen. Zudem haben alle Teammitglieder Spezialfähigkeiten mit einer bestimmten Abklingzeit wie etwa einen sicheren Schuss, der immer einen Gegner trifft, oder die Möglichkeit, sich selbst zu ohne Medikits zu heilen. Die relativ simpel wirkenden Gefechte werden in den späteren Missionen aufgrund der hohen Anzahl an Gegnern ziemlich herausfordernd und auch ebenso zeitraubend, sodass man sich sehnlichst eine Speicherfunktion wünscht – die jedoch innerhalb der Levels leider komplett fehlt. Ebenso ärgerlich ist es, dass man nicht wie bei anderen Strategiespielen einen Zug zurücknehmen kann. Wenn man sich zum Beispiel verklickt, kann deshalb ein Kampf leicht verloren gehen. Auch das Interface lässt an einigen Stellen zu wünschen übrig. So kann man zwar über ein Quickmenü eine Waffe nachladen oder ein Medipack benutzen, aber zum Beispiel die Schilde nicht reparieren – dafür muss umständlich der Inventarbildschirm aufgerufen werden.

Trotz der kleinen Makel macht *Halfway* viel Laune, vor allem wenn man ein Fan von rundenbasierten Strategiespielen ist. Ein wichtiger Grund dafür ist, dass die Levels gut designt sind und die KI der Gegner relativ schlau ist. Da das von einem deutschen Zweimannteam entwickelte Spiel in Anbetracht der langen Spielzeit sehr günstig ist, handelt es sich bei *Halfway* auf jeden Fall um einen echten Geheimtipp. Die Entwickler haben obendrein versprochen, einen Leveleditor nachzuliefern, mit dem man im Handumdrehen eigene Szenarios entwerfen kann – super! ❑

MEINE MEINUNG |

Matti Sandqvist



„Taktik-Geheimtipp für Nostalgiker"

Ich bin ein großer Fan von alten rundenbasierten Strategiespielen wie *Jagged Alliance* oder *UFO*, zudem gehört Stanley Kubricks *2001: Odyssee im Weltraum* zu meinen absoluten Lieblingsfilmen. Kein Wunder also, dass ich sofort von *Halfway* angetan war. Auch wenn die Pixelgrafik nicht unbedingt zeitgemäß ist und die Kämpfe etwas komplexer ausfallen könnten, hat mir das düstere Weltraumabenteuer bis zum Ende richtig viel Spaß gemacht. Ich freue mich schon auf den Leveleditor, der hoffentlich demnächst erscheint!

HALFWAY



Ca. € 10,-
22. Juli 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Robotality
Publisher: Chucklefish
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Im Humble Store (www.humblebundle.com/store) ist *Halfway* als DRM-freie Version für 10 Euro erhältlich. Die Steam-Version mit Kopierschutz kostet hingegen 13 Euro.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Einfache, aber atmosphärische 16-Bit-Grafik mit einer gewissen Ähnlichkeit zu alten Super-Nintendo-Spielen
Sound: Melancholischer Soundtrack, der sich nicht zu sehr wiederholt
Steuerung: Nur per Maus möglich. Mit Tastenkürzel lassen sich zudem Medikits und Ähnliches verwenden.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows 7, 2 GHz Dual-Core-Prozessor, 2 GB RAM, Intel HD3000 mit OpenGL-2.1-Unterstützung

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Im Spiel werden rundenbasierte Taktikkämpfe gegen zombieähnliche Feinde ausgetragen. Es fließt ein wenig Pixelblut, insgesamt kann man das Spiel aber bei Weitem nicht als brutal bezeichnen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 16:00
Wer auf die relativ toughen Nebenmissionen im letzten Spieldrittel verzichtet, kann *Halfway* locker in zehn Stunden durchspielen. Während des Tests hatten wir mit kleineren Interface-Bugs zu kämpfen, Abstürze hatten wir aber keine.

PRO UND CONTRA

+ Intelligent aufgebaute Levels
+ Relativ smarte KI
+ Ziemlich lange Spielzeit zum günstigen Preis
+ Interessante Geschichte im Stil von *2001: Odyssee im Weltraum*
+ Gute Lernkurve ...
− ... jedoch sind die späteren Missionen fast zu schwer
− Keine Speichermöglichkeit in den Levels
− Kleinere Interface-Fehler
− Story schlicht inszeniert und nur auf Englisch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Wer soll Schutt wegräumen? Wer sich ausruhen? Wer forscht am Gegenmittel? Und wer probiert es aus? In *Gods will be watching* trefft ihr Entscheidungen am laufenden Band.

Gods will be watching

Von: Marc Brehme

Ein interessantes Gameplay-Experiment rüttelt die Spielwelt auf. Welche Opfer kannst du bringen, um zu überleben?

Was bist du bereit zu tun? Was bist du bereit zu opfern? Fragen wie diese sind das bestimmende Thema in *Gods will be watching*, einem Indie-Adventure mit unerwartetem Tiefgang. An Ausdauer sollte es euch nicht mangeln, denn der Titel wird neben euren Nerven vor allem eure Geduld mächtig auf die Probe stellen – der Standard-Schwierigkeitsgrad verdient das Prädikat „brutal".

Der Wolf im Schafspelz

Was auf den ersten Blick wirkt, wie einfach nur ein weiteres Indie-Spiel mit Retro-Pixelgrafik, ist viel mehr als nur ein Adventure. Obwohl die Spielmechanik grundsätzlich nur daraus besteht, den Charakteren per Point&Click-Steuerung einfache Handlungsanweisungen zu geben und es auch keine Rätsel im eigentlichen Adventure-Sinn gibt, tuckert unter der Haube der minimalistischen Grafik eine umfangreiche Algorithmus-Maschinerie. Die teils harten moralischen Entscheidungen, die euch das Spiel im Minutentakt abverlangt, haben Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf und das Leben der anderen Charaktere im Spiel. In sechs Szenarien steuert ihr die Geschicke einer Gruppe Widerstandskämpfer, die sich Xenolifer nennen, und einer Spezialeinheit um Sergeant Abraham Burden, der gemeinsam mit einem Kollegen bei den Xenolifers eingeschleust wird, um die Organisation zu unterwandern.

Extreme Situationen

Die spannende Hintergrundgeschichte um das gefährliche Medusea-Virus ist ein probates Mittel zum Zweck, um euch in Extremsituationen zu stecken. Seid ihr im ersten Kapitel noch damit beschäftigt,



Fliehen Geiseln, könnt ihr sie laufen lassen oder erschießen. Ohne Geiseln stürmt die Polizei den Raum.

Den Bildschirm, dass die aktuelle Mission gescheitert ist, werdet ihr recht häufig zu sehen bekommen.

euch durch einen Computerhack mehr Informationen über das Virus zu beschaffen, müsst ihr später eine Folterszene überstehen, ohne zu viele Informationen zu gestehen oder zu sterben. Noch später gilt es, in einer Höhle innerhalb eines Zeitlimits ein Gegenmittel zum Virus zu entwickeln und den Ausgang der Höhle freizuräumen, um entkommen zu können.

Psychologe gesucht

Im rundenweise ablaufenden Spiel geht es darum, eine Gruppe von Menschen zu beobachten und die Eigendynamik der Gruppe unter Kontrolle zu halten. Auf jede eurer Aktionen gibt es eine Reaktion der Beteiligten. So müsst ihr es im ersten Kapitel etwa schaffen, die Polizei davon abzuhalten, den Raum zu stürmen, bevor ihr die Informationen über den Virus aus dem Computer geholt habt. Dazu ladet ihr den Hack-Boost Stück für Stück auf, um ihn einsetzen zu können.

In jeder Runde steigt die Wahrscheinlichkeit eines erfolgreichen Hackversuches, der euch prozentual angezeigt wird, allerdings rückt auch die Polizei immer ein Stückchen näher. Befehlt ihr einem Teammitglied, auf sie zu schießen, ziehen sie sich zwar wieder etwas zurück, gleichzeitig werden aber eure Geiseln nervös. Dann könnt ihr beruhigend auf sie einreden, sie anschreien, schlagen oder gar erschießen.

Den Gemüts- und Gesundheitszustand der Figuren erkennt ihr lediglich an ihren Bewegungsabläufen. Sitzen die Gefangenen anfangs noch entspannt, tippen sie später nervös mit dem Bein oder zittern gar am ganzen Körper. Beide Extreme sind ungünstig, da die Geiseln in solchen Zuständen entweder Fluchtversuche starten oder euch an die Gurgel gehen und ihr sie erschießen müsst. Lasst ihr sie fliehen, könnte das für die anderen Geiseln ein Anreiz sein, ebenfalls einen Fluchtversuch zu starten. Erschießt ihr sie dabei, geraten die anderen vielleicht in Panik und greifen euch an.

Druckmittel sichern das Überleben

Mit jeder getöteten Geisel schwindet euer Druckmittel gegen die Polizei. Diese stürmt den Raum, sobald alle Geiseln tot oder geflohen sind. Das Kapitel ist dann ebenso verloren wie vielleicht eine Stunde oder gar mehr Spielzeit. Es gibt keine Checkpoints oder Spielerstände innerhalb der Kapitel. Das ist besonders ärgerlich, wenn ihr das Kapitel nicht aufgrund von eigenen Fehlern verliert, sondern Zufälle daran schuld sind. Dieser Bestandteil des Spiels lässt sich erst seit dem Anfang August veröffentlichten „Mercy-Update" deaktivieren. Eine wichtige Option, die die Frustgrenze des Spiels senkt und damit neue, einsteigerfreundliche Schwierigkeitsgrade schafft.

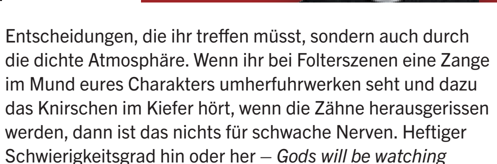
Öfter mal nichts Neues

Trotz der abwechslungsreicher Kapitel entpuppt sich das Gameplay und das ständige Jonglieren mit den Gemütszuständen der Charaktere recht schnell als repetitiv und ermüdend. Egal ob wir den Computer hacken, eine Folterszene überstehen oder Schutt wegbuddeln müssen: Aufgrund des minimalistischen Feedbacks zu Gesundheits- und Geisteszustand der Charaktere ist es alles andere als einfach, die richtigen Entscheidungen zur richtigen Zeit zu treffen. Oft half nur Ausprobieren und das erneute Spielen des Kapitels. Wieder und wieder – und wieder.

Obacht: Das Spiel ist nichts für Zartbesaitete. Es fließt Pixelblut und Charaktere schreien auch einmal vor Schmerzen, sodass es beim Spielen durch Mark und Bein geht. *Gods will be watching* spielt bewusst mit Gefühlen und der persönlichen Schwelle von Schmerz und Gewalt. Spielerisch nur Durchschnitt, als soziales Experiment hingegen eine interessante Erfahrung. ❑

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Atmosphärischer und schwerer Point&Click-Thriller mit hohem Frustpotenzial."



Was habe ich geflucht! Und trotzdem weitergespielt. Immer und immer wieder. Bei einem Jump & Run oder Shooter kann man Levelstruktur und Gegnerstandorte auswendig lernen, aber bei einem Spiel mit etwas so Unabwägbarem wie menschlichem Verhalten in Extremsituationen beißt man schon mal in die Tischkante. *Gods will be watching* zerrt an euren Nerven. Nicht nur durch die vielen und teils heftigen Entscheidungen, die ihr treffen müsst, sondern auch durch die dichte Atmosphäre. Wenn ihr bei Folterszenen eine Zange im Mund eures Charakters umherfuhrwerken seht und dazu das Knirschen im Kiefer hört, wenn die Zähne herausgerissen werden, dann ist das nichts für schwache Nerven. Heftiger Schwierigkeitsgrad hin oder her – *Gods will be watching* bringt euch an eure Grenzen. Auf die eine oder andere Weise.

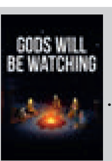


Die Story dreht sich um Sergeant Burden, der die Xenolifer-Orgranisation infiltrieren soll.



Pro Runde gibt's nur eine Aktion. Um erfolgreich lügen zu können, müsst ihr mehrere Runden nachdenken.

GODS WILL BE WATCHING



Ca. € 10,-
24. Juli 2014

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Deconstructeam
Publisher: Devolver Digital
Sprache: Deutsch (Multilingual)
Kopierschutz: Je nach Anbieter. Publisher-Homepage und GoG.com: DRM-frei; Steam: Accountbindung, Weiterverkauf nicht möglich

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Minimalistischer, grobpixeliger Retro-Stil, sehr rudimentäre Animationen, aber dennoch stimmiges Gesamtbild mit abwechslungsreichen Schauplätzen
Sound: Atmosphärischer Soundtrack und sehr gute Soundeffekte; keine Sprachausgabe
Steuerung: Gute, klassische Point&Click-Steuerung, teils umständliche und verschachtelte Menüs

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista/7, CPU Intel Core Duo, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB RAM/ DirectX 9.0c, 460 MB HD-Speicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Das Spiel gehört nicht in Kinderhände. Auch ohne HD-Grafik sind die expliziten Gewaltdarstellungen (Geiseln erschießen) oder die Folterszenen mental recht harter Tobak.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version v1.0.0.8
Spielzeit (Std.:Min.): 7:40
Technisch ist der Titel ausgereift. Bis auf zwei kleinere Bugs im Folterlevel, bei denen andere Aktionen ausgeführt wurden, als wir beauftragt hatten, traten im Test keine Probleme oder Programmfehler auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes psychologisches Gameplay-Experiment
- ➕ Moralische Entscheidungen und logische Konsequenzen
- ➕ Stimmiger Grafikstil
- ➕ Spannende Geschichte
- ➕ Atmosphärische Soundeffekte und Soundtrack
- ➕ Herausforderungen bieten Wiederspielwert
- ➖ Hoher Standard-Schwierigkeitsgrad
- ➖ Häufiges Trial & Error
- ➖ Entscheidungen bleiben nach Kapitelende nicht bestehen
- ➖ Teils unfaire Zufallskomponenten auf höheren Schwierigkeitsgraden
- ➖ Keine Sprachausgabe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

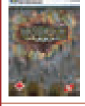
PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **69**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

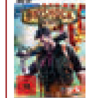
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



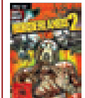
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



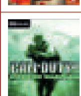
Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91



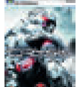
Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



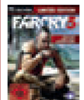
Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Matti empfiehlt



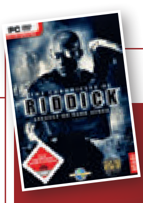
Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	81

Spec Ops: The Line
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch wenn das Gameplay in Yagers Anti-Kriegs-Shooter nicht wirklich spektakulär oder frisch ist, habe ich *Spec Ops: The Line* schon mehrmals durchgespielt. Woran das liegt? Weil die Story auf Grundlage von Joseph Conrads *Herz der Finsternis* und die Musikauswahl, die wunderbar zu den jeweiligen Szenen im Spiel passt, ihresgleichen suchen. Wenn man etwa mit einem Schrotgewehr durch einen dunklen Raum voller Gegner streift, die Lichter auf einmal angehen und dann Martha Reeves' Evergreen „Nowhere to Run" aus den Lautsprechern tönt, bekomme ich Gänsehaut.

Unser Empfehlungssystem:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Peter empfiehlt

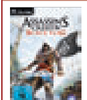


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Atari
Wertung:	80

Riddick: Assault on Dark Athena
Getestet in Ausgabe: 06/09
Warum das zweite Riddick-Abenteuer? Weil da der großartige erste Teil in grafisch aufgemotzter Fassung mit dabei ist! *Chronicles of Riddick* ist ein herrlich stimmiger Sci-Fi-Gefängnistrip mit einem der bis dato coolsten Anti-Helden. Der Nachfolger mag zwar nicht ganz so brillant sein, aber zusammen im Paket stellen die beiden Spiele für mich ein unschlagbares Angebot dar.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von *GTA 4* sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, die engagierte Fans mittels etlicher (Grafik-)Mods kostenlos erweitert haben.

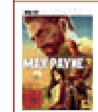
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92

+ GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90

Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88

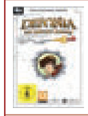


Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action“!

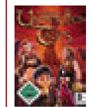


Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85

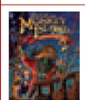
Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



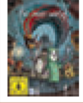
Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86



+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86

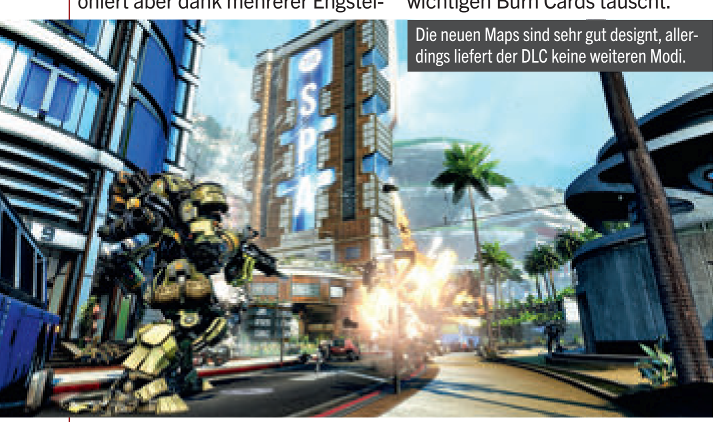


The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

Titanfall: Frontier's Edge

Auch beim zweiten *Titanfall*-DLC lässt sich trefflich darüber streiten, ob die zehn Euro Kaufpreis für drei Karten angemessen sind. Zur Güte der frischen Maps dürfte es dagegen keine zwei Meinungen geben. Gerade „Haven“ gehört mit seinen futuristischen Luxushotels zum Besten, was die Map-Designer bei Respawn bislang produziert haben. Das ausgeklügelte Level-Design bietet wendigen Piloten etliche Gelegenheiten, an Wänden entlangzulaufen – auch nach vielen Spielstunden entdeckten wir noch neue Routen. „Export“ ist optisch schwächer, weil sehr braun, funktioniert aber dank mehrerer Engstellen und unterschiedlicher vertikaler Ebenen hervorragend in allen Spielmodi. „Dig Site“ wiederum spielt in einer Küstenstadt, hier geht es etwa im Spielmodus „Hardpoint“ immer im Kreis herum von einem Flaggenpunkt zum nächsten. Die Besonderheit der Map ist die Möglichkeit, per Schuss auf offen liegende Kabel einen Abschnitt der Karte unter Strom zu setzen und mehrere Gegner auf einmal auszuschalten – ein nettes, aber letztlich nebensächliches Gimmick. Neue Spielmodi enthält *Frontier's Edge* übrigens nicht. Dafür gibt es einen Schwarzmarkt, auf dem ihr die wichtigen Burn Cards tauscht.


Die neuen Maps sind sehr gut designt, allerdings liefert der DLC keine weiteren Modi.

Battlefield 4: Dragon's Teeth

Mit der Drachenzahn-Erweiterung findet ihr euch auf vier neuen asiatischen Maps im engen Häuserkampf wieder. Keine neue Idee, schließlich erinnerte schon der *Close Quarters*-DLC für den Vorgänger *Battlefield 3* vom Spielgefühl eher an den großen Konkurrenten *Call of Duty* als an die gewohnt epischen *Battlefield*-Schlachten. Zwar steigt ihr hier und da auch in ein paar Fahrzeuge, der Fokus liegt jedoch ganz klar auf Infanteriegefechten. Dadurch spielt sich *Dragon's Teeth* deutlich hektischer als das Hauptspiel – kann man mögen, muss man aber nicht. Dafür machen drei der vier neuen Maps was her. Auf „Versunkener Drache“ tobt die Schlacht rund um ein schwimmendes Restaurant, „Propaganda“ schickt euch auf eine Map voller … nun ja, Propagandastatuen, „Lumphini-Garten“ spielt in einem großen Park mit vielen kleinen Wasserläufen. Lediglich „Perlenmarkt“ fällt etwas ab, da die Häuserschluchten sich hier doch arg ähneln. Ansonsten gibt's noch fünf Waffen, ein Fahrzeug, zehn Aufträge und den „Bindeglied“-Modus, in dem ihr einfach Eroberungspunkte miteinander verbindet – alles nicht wirklich der Rede wert, weswegen rund 15 Euro schlussendlich dann auch ein wenig happig sind.


Der DLC gibt Häuserkämpfen Vorzug vor Riesenschlachten. Fahrzeuge spielen nur eine Nebenrolle.

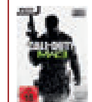
Mehrspieler-Shooter

In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4
Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



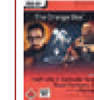
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks und Koop-Fans haben am Spec-Ops-Modus ihre Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



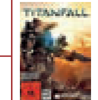
Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



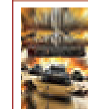
Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall
Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

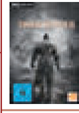


World of Tanks
Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



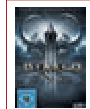
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur *Baldur's Gate*-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit *Herr der Ringe*-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müsst ihr aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



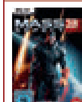
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielt aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmt euren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Toll inszenierter Mittelteil der spannenden Science-Fiction-Geschichte

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

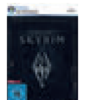
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



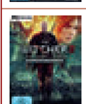
Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 13/12
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

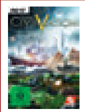
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmt die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



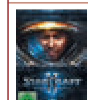
Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

+ Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

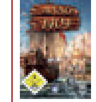
Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

+ XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.

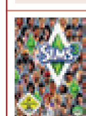


Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

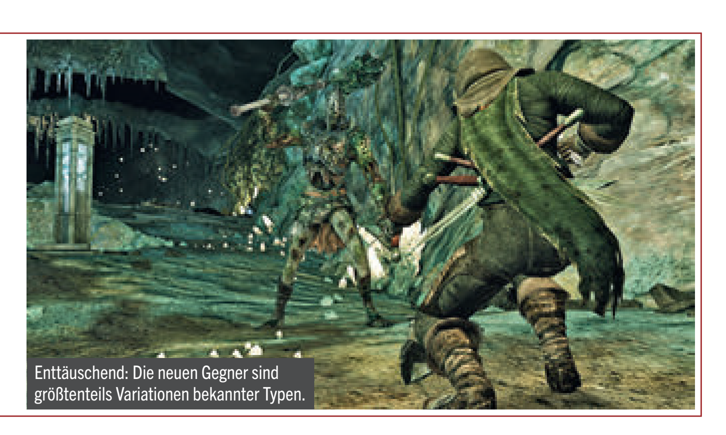


Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Dark Souls 2: Crown of the Sunken King

Der erste Part einer dreiteiligen DLC-Serie zum Action-Rollenspiel schickt euch tief hinunter ins Erdreich. Dort gilt es, ein riesiges, mit Fallen gespicktes und von unzähligen gewohnt bockschweren Feinden bewachtes Labyrinth zu durchqueren. Ihr absolviert brandgefährliche Sprungpassagen, hadert mit Schalterrätseln und werdet in Abgründe geschubst. Auch wenn die drei enthaltenen Bosskämpfe das Rad nicht neu erfinden, stellen sie doch selbst Veteranen vor eine gehörige Herausforderung. Zusammen mit dem Leveldesign, das auf angenehme Weise stark an manche Passage aus dem ersten *Dark Souls* erinnert, ist das gerade genug, um den Kaufpreis von zehn Euro zu rechtfertigen. Auch wenn ihr die namensgebende Krone bereits nach drei bis vier Spielstunden gefunden habt.


Enttäuschend: Die neuen Gegner sind größtenteils Variationen bekannter Typen.

Peter empfiehlt



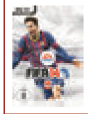


Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Facepalm Games
Wertung:	83

The Swapper
Getestet in Ausgabe: 07/13
Was passiert mit dem eigenen Ich, wenn man sein Bewusstsein nach Belieben in die Haut von genetisch identischen Klonen transferiert? Wer ist das Original, wer die Kopie? *The Swapper* beschäftigt sich mit solch philosophischen Fragen, ist nebenbei aber auch ein richtig gutes Puzzlespiel. Durch die clevere Platzierung von bis zu vier Klonen, welche die Bewegungen der Spielfigur nachahmen, löse ich Dutzende Rätsel. Dabei erfreue ich mich an der düsteren, bedrohlichen Atmosphäre. Der Dank dafür gilt neben der verstörenden Musik vor allem den plastischen Kulissen, die auf aus Lehm gefertigten realen Objekten basieren.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



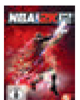
FIFA 14
Getestet in Ausgabe: 11/13
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



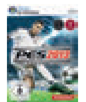
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmert ihr euch um alle sportlichen und finanziellen Belange eures Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe sorgt im Gegensatz zu den schwächeren Nachfolgern für Langzeitspaß, trotz veralteter Datensätze.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der realistischen Partien so, als säßt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder werft Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



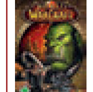
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Rift bietet einen bewährten, wenig innovativen, nichtsdestotrotz sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System und einem flexiblen Talentsystem. Und das alles gratis, denn *Rift* ist Free2Play.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

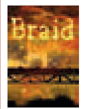


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

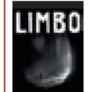
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

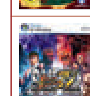


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

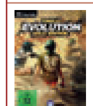
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



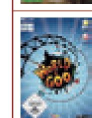
Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

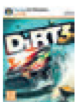
Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

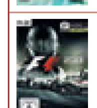
Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



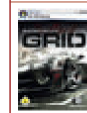
F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Die Angst stirbt



Von: Michael Förtsch/
Benedikt Plass-Fleßenkämper

Die Rückkehr des Horrors in Videospielen

Quelle: Sega



Horror-Exkurs: *Outlast* orientiert sich stilistisch stark an Found-Footage-Streifen wie *Rec*, *The Tunnel* oder auch *Blair Witch Project*. Der Blick durch die Kamera engt das Sichtfeld ein und verstärkt so das Gefühl der Unterlegenheit.

Quelle: Red Barrels

Wo ist sie nur hin, die Angst? Einst ließen uns Survival-Horror-Spiele wie *Silent Hill* und *Resident Evil* das Blut in den Adern gefrieren. *Alone in the Dark* und *Obscure* schickten uns eiskalte Schauer den Rücken hinunter. Aber das ist lange her. Seit Jahren trauen sich die großen Studios nicht mehr, uns zu ängstigen. Stattdessen lassen sie die einst so grausigen Horror-Legenden zu Action-Serien mutieren. Doch: In letzter Zeit scheinen die Entwickler den Horror wiederentdeckt zu haben. Ist die Hoffnung also nicht verloren? Der Mensch ist wohl das einzige Wesen auf Erden, das sich gerne fürchtet. Wir lieben es geradezu, uns eine Gänsehaut bereiten zu lassen, uns in sicherer Umgebung bitterböse zu erschrecken und dem schaurigen Grusel hinzugeben. Nur zu gerne sind viele von uns Zeuge, wenn dämonische Wesen arglose Familien tyrannisieren, böse Clowns auf Teenager-Jagd gehen, Aliens wehrlose Menschen entführen, Folterknechte mit Bohrmaschinen ans Werk gehen oder wahnsinnige Killer mit Machete und Kettensäge morden. Eigentlich ziemlich verrückt, oder? Schon – aber auch notwendig, wie Wissenschaftler meinen.

Hormone haben Lust auf Horror

Unsere Lust und Gier nach dem Grauen kommt nicht von ungefähr. Der Horror und Terror lässt unser Herz schneller schlagen und bringt Augen und Ohren auf Höchstleistung. Adrenalin schießt in die Adern. Endorphine, Cortisol und Hormone werden ausgestoßen. Unser Körper ist in Alarmbereitschaft – und kann sich dann wieder entspannen. „Unser Nervensystem muss hin und wieder auf Touren gebracht werden“, sagt etwa Stuart Fischoff, Professor für Psychologie an der California State University, über unseren Spaß an der Angst. „Vor allem bei unserem heute recht entspannten Leben verlangt unser eigentlich auf den Überlebenskampf getrimmtes Körpersystem nach einem Stimulus, der es mal richtig durchpustet.“ Hier funktioniere der Mensch ganz ähnlich wie ein Auto oder eine Maschine, die regelmäßig betrieben werden muss, um keinen Schaden zu nehmen.

Der Drang nach dem Schreck ist bei jedem Mensch recht individuell. „Manche haben ein enormes Verlangen danach – andere kaum“, sagt Fischoff. Auch seien Horrorfilme nur ein Weg, dieses zu befriedigen – Achterbahnfahren oder Fallschirmspringen ein anderer. Aber: „Horrorfilme sind beispielsweise ein recht einfache und unkomplizierte Option!“ Doch ist es tatsächlich nur das? Nein, bestimmt nicht. Warum sonst hätte Homo sapiens es zur Kunstform erhoben, seinen Mitmenschen den Schlaf zu rauben?

Ausgeblutet?

Der Horror war schon immer auch ein Blick in die menschliche Psyche. Ob Autoren wie Edgar Allen Poe, H.P. Lovecraft, Clive Barker oder Stephen King oder Horrorfilm-Ikonen der Marke Wes Craven, James Wan, Guillermo del Toro, Alexandre Aja und John Carpenter: Sie ergründen mit ihren Werken die Ängste und die düsteren Visionen ihrer Zeit und spiegeln die Zerrbilder des alltäglichen Schreckens wider. Seien es Rassismus, Einsamkeit, Krankheit oder das Fremde, der Horror kleidet diese in die Gestalt von Monstern, Geisterhäusern, fleischfressenden Bakterien oder fiesen Außerirdischen. „Jedes noch so finstere Ungeheuer ist eine Manifestation unserer eigenen Furcht“, weiß etwa *Hostel*- und *Cabin Fever*-Regisseur Eli Roth.

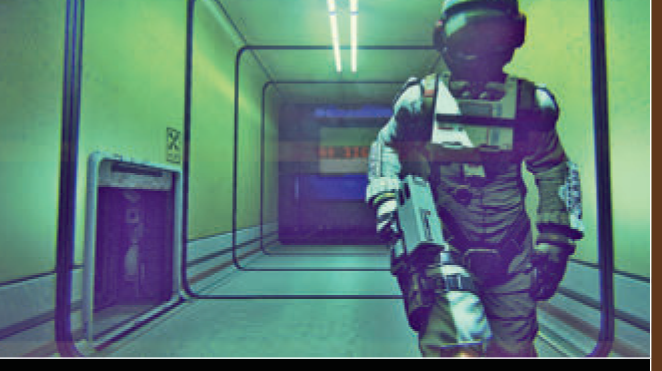
Aber halt, nicht nur Filme und Bücher spielen mit der Angst! Auch Videospiele! Oder taten es zumindest. Denn während im Kino Titel wie *The Conjuring*, *The Hills Have Eyes*, *Evil Dead*, *The Descent* oder die *Paranormal Activity*- und *Insidious*-Reihe über die letzten Jahre erfolgreich schockten und dabei lautstark in den Mainstream vordrangen, scheint bei ihren Videospiel-Pendants das Gegenteil der Fall zu sein. Tatsächlich sind die Mitte der 1990er- bis Anfang der 2000er-Jahre so erfolgreichen und omnipräsenten Survival-Horror-Serien heute nahezu tot.

Schaut man auf die großen Namen des Genres, gleicht das dem Blick in ein Massengrab. Kaum eine Ikone hat bis heute überdauert. Schon seit Jahren gibt’s etwa kein Lebenszeichen des Genre-Urgesteins *Alone in the Dark*. Im Jahre 1992 beim französischen Publisher Infogrames für PC gestartet, ist die Story um Privatermittler Edward Carnby einer der ersten Meilensteine des Genres. Bis 2001 erzählten drei Ableger Geschichten um ruhelose Geister, böse Götter und schattenhafte Untergrundwesen, denen sich der Spieler mit Pistole und Rätsellust entgegenstellt. Nach sieben Jahren Leichenstarre versuchte die Serie 2008 mit jeder Menge

DIE KOMMENDEN HORROR-PERLEN

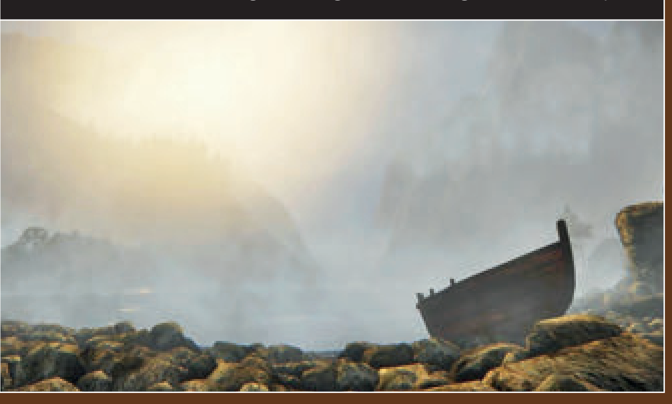
Klein, aber dennoch fein: Diese Indie-Horrorspiele erwarten uns in naher Zukunft. Die aktuelle Flut an Horrorspielen von Indie-Entwicklern konzentriert sich vor allem auf den PC. Grund hierfür: Die Projekte lassen sich schnell, unkompliziert und auch in unfertigen Vorab-Fassungen über Download-Services wie Steam oder auch die eigene Website veröffentlichen. Doch schaffen es erfolgreiche Indie-Games dann auch oft recht schnell auf Konsole veröffentlicht zu werden, siehe *Outlast*. Daher stellen wir euch einige der aussichtsreichsten Horror-Projekte vor.

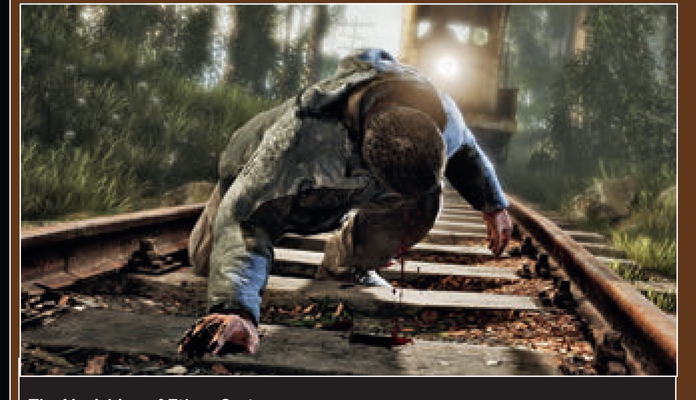




Routine
Eine Mondbasis ohne jedes Zeichen von menschlichem Leben – das ist der Ausgangspunkt von *Routine*, das sich große Action, Explosionen und Inszenierung spart. Euer Ziel: als ankommender Astronaut herauszufinden, was auf der lunaren Kolonie passiert ist. Wo sind all die Menschen hin? Wer ist dafür verantwortlich? Die Handlung soll sich dabei nahezu komplett durch die aus First-Person-Sicht erkundeten Kulissen im 60er- und 70er-Jahre-Sci-Fi-Look, an Computern lesbaren E-Mails und Audiologbücher erschließen. Kämpfe? Wird es geben. Aber, so versprechen die Macher, Flucht und Verstecken sind stets die bessere Alternative. Denn wer stirbt, beginnt von vorne.

Draugen
Mystery, Horror oder Horror-Mystery? Bei *Draugen* ist noch nicht ganz klar, was die Schöpfer der Kult-Adventure-Reihe *The Longest Journey* hier zusammenbrauen. Eine Art *Amnesia* trifft *Gone Home* träfe es jedoch wohl ganz gut. In aller Ruhe und von bedeutungsschwerer Atmosphäre umwoben, soll der Spieler hier norwegische Fjorde und Berge durchwandern, wobei er mit der düsteren Mythenwelt Skandinaviens konfrontiert wird. Wie der Designer Ragnar Tørnquist schon verriet, spiele das Ganze in den 1920er-Jahren und sei vor allem durch die düsteren Geschichten H.P. Lovecrafts und natürlich die Sagen und Legenden seiner eigenen Kindheit inspiriert.





The Vanishing of Ethan Carter
Keinen typischen Horror, sondern eher drückenden Grusel und eine schaurige Atmosphäre verspricht *The Vanishing of Ethan Carter*. Im Spiel einiger ehemaliger *Bulletstorm*-Entwickler wird ein übersinnlich begabter Detektiv von einem Jungen nach Wisconsin gerufen, wo offensichtlich schreckliche Mächte am Werk sind und blutige Morde auf ihre Aufklärung warten. Doch bei der Ankunft des Ermittlers ist der minderjährige Auftraggeber selbst verschwunden. Das weitläufige Open-World-Abenteuer soll ohne Kämpfe auskommen, dafür versprechen die Entwickler aber umso mehr Rätsel, Leichen, finstere Kulissen, Melancholie und Gänsehaut.

Caffeine
Die Parallelen zwischen *Routine* und *Caffeine* sind schwer zu übersehen. Wo *Routine* auf einer verlassenen Mondbasis ansetzt, da wirft *Caffeine* den Spieler in ein verlassenes Bergbau-Raumschiff im All. Jedoch übernimmt der Spieler hier einen Jungen, der sich verwirrt durch die Gänge und Extraktionsanlagen des Raumers schlägt, um herauszufinden, was passiert ist und wieso eigentlich. Puzzles, Verwirrung und psychologischer Horror sollen eine große Rolle spielen. Und, wie die Macher meinen, käme auch der Titel *Caffeine* – also Koffein – nicht von ungefähr. Heißt: Schlafmangel, Tagträume, Halluzinationen sind zu erwarten.





Quadrant
Der Held von *Quadrant* ist eine Putzkraft. Okay, eigentlich ein Experte zur Beseitigung von chemischen und biologischen Giftstoffen, denn genau solches soll im Jahre 1979 in einem Forschungslabor der NASA ausgetreten sein, nachdem dort Proben einer Mond-Mission untersucht wurden. Doch ganz wahr ist das offensichtlich nicht. Denn dass einfache Giftstoffe mit Krallen und Zähnen Menschen zerfetzen und Labors verwüsten, das wäre ziemlich neu. Jäger und Gejagter heißt es also. Die Entwickler vom Studio HK Fifty One wollen jedoch auch eine starke Story erzählen und versprechen dabei, dass Entscheidungen des Spielers diese in verschiedene Richtungen lenken werden.



In *One Late Night* durchstreift man als Spätschichtarbeiter ein menschenleeres Büro. In Indie-Verzeichnissen wie Indie DB finden sich etliche solcher kostenlosen und interessanten Horrortitel.

Quelle: OneLateNight

Grafik-Opulenz ein großes Comeback, scheiterte jedoch an handwerklichen Fehlern und zu hohen Erwartungen.

Auch Sonys *Siren*-Reihe, die dank östlicher Spiritualität einen ganz eigenen Charme verströmt, fand nach drei Iterationen 2008 ihr Ende. Gleiches auch bei dem zweiteiligen Schul-Horror *Obscure*, der abgesehen vom bizarren Schnetzel-Spin-off *Final Exam* keinen Puls mehr fühlen lässt. Oder die ruhige, aber sinister-gruselige Reihe *Clock Tower*, die ihre Spieler weniger mit Gewalt, sondern vielmehr mit stillen Psycho-Tricks und aufreibenden Versteckspielen geißelte: Ihr dritter und letzter Ableger erschien bereits 2002. Abschließend kam 2005 als spiritueller Nachfolger noch *Haunting Ground* für die Playstation 2. Danach? Wie auch bei etlichen weiteren: Grabesstille.

Horror zu Action

Doch halt, stopp! Was ist mit der Zombie-Saga *Resident Evil* oder dem Seelenschrecker *Silent Hill*, die ihre Spieler immer noch regelmäßig in die Zombie-Apokalypse und in den nebeligen Ort der unermesslichen Pein entführen? Ja, tatsächlich haben beide Franchises bis heute überdauert. Doch haben etwa *Resident Evil 5* und 6 auch bis auf einige der Kerncharaktere und Storyelemente nur noch wenig mit dem Grundprinzip und der Essenz der Originalreihe von 1996 und 1998 gemein.

Zaghaft tasteten wir uns Mitte der 90er noch als Chris durch das mysteriöse Herrenhaus voran, feuerten als Leon in den Gassen des zerstörten Raccoon City jede Kugel mit Bedacht und suchten nach Schlüsseln und merkwürdigen Emblemen, um weiterzukommen. Wir schreckten zusammen, wenn verweste Hunde durch Fensterscheiben oder Zombies aus Kleiderschränken sprangen, und krampften die Hände um den Controller, da die schwergängige Steuerung das „Hilfe, Mist ich sterbe!"-Gefühl noch verstärkte. Checkpoints? Fehlanzeige. Stattdessen musste man sich das Speichern mit der Suche nach Farbbändern und Schreibmaschinen verdienen. Heute scheuchen wir ein Ensemble von Zombiekillern ins bester Shooter-Manier durch die halbe Welt, ballern im Dauerfeuer auf Untotenhorden und treten störende Türen einfach ein. Die drückende Horror-Stimmung wurde zum Actionfilm-Flair: groß, gigantisch, mit kantig-verträglichen Charakteren und dicken Michael-Bay-Explosionen.

Auch *Silent Hill* wandelte sich über die mittlerweile zehn Teile hinweg. Die anfänglich so psychologische Horror-Serie des Japaners Keiichiro Toyama spiegelte in der Kulisse der Geisterstadt und den verdrehten Ungeheuern einst die persönliche Vorhölle und mentalen Irrungen ihres Heroen wider. Auch wurde das dauerhafte Gefühl der Wehrlosig- und Verletzlichkeit, das stetige Unwohlsein mit cleveren psychologischen Tricks und Mechanismen realisiert. Viele werden sich an das knarzende Radio erinnern, das wie das Pling-Pling des Motion-Trackers aus dem Film *Aliens* die Anwesenheit, aber nicht die Position von Gegnern verkündet. Es ist das akustische Äquivalent zum unguten Gefühl, nachts auf einer leeren Straße nicht alleine zu sein.

„Es ist die Hilflosigkeit und die Ahnungslosigkeit über eine Welt, die nicht deine ist, was hier ängstigt", sagte *Silent Hill*-Erfinder Toyama einst im japanischen Magazin Famitsu. Stets war in *Silent Hill* eher Flucht statt Kampf angesagt. Diese Grundidee währte aber nur einige Jahre. Denn spätestens seit *Silent Hill 4: The Room* ist Konfrontation das Mittel der Wahl, die Monsterschar verträglicher, der psychologische Aspekt eher Beiwerk und das Gesehene kaum noch ein Grund, nachts zumindest die Nachttischleuchte brennen zu lassen. Die Psychokillerseele der Reihe wurde gezähmt.

Mehr wie Call of Duty?!

Was ist passiert? Kurz gesagt: Entwicklung, Geschäft, Gewinnstreben und Marktforschung. All die Survival-Horror-Marken starben nicht ohne Grund. Denn während mit den Jahren Survival-Horror-Games immer aufwendiger und damit in der Produktion teuer wurden, um mit den immer beliebter werdenden Ego- und Third-Person-Shootern mitzuhalten, blieb ihre Zielgruppe doch vergleichsweise statisch: Der Gewinn rechtfertigte irgendwann nicht mehr den investierten Aufwand. Um erfolgreich zu bleiben, passten sich *Resident Evil* und *Silent Hill* an. Will heißen: Sie wurden massentauglicher, konsumierbarer – und damit weniger angsttreibend.

„Wir haben gesehen, wie die Popularität von *Resident Evil* mit einer eher actionorientierten Ausrichtung der Serie stieg", sagte etwa Dave Turner von Capcom im Jahre 2012. Es sei ein großer Traum, wenn man die *Call of Duty*-Spieler für die Serie gewinnen könnte, beteuerte Turner: „Daher macht es Sinn für uns, dieser Richtung zu folgen."

Aber nicht nur diesen ehrwürdigen Serien erging es so. Electronic Arts' *Dead Space* legte eine ähnliche Entwicklung hin. Allerdings im Schnelldurchlauf! 2008 als Horror-Hoffnung mit Schock- und Gänsehautmomenten im Stile des Weltall-Horror-Kultfilms *Event Horizon* gestartet, war der 2013 erschienene Teil 3 ein handfester Koop-Shooter, der die Fanreihen gehörig spaltete. Die einen verschrien das Game ob des rasanten Verrats an seinen Horror-Wurzeln, andere erfreuten sich an der zackig und opulent inszenierten Science-Fiction-Action. „Wir versuchen die Zugänglichkeit der Marke zu verbessern", so Frank Gibeau von Electronic Arts. Funktioniert hat's in

dem Fall nicht ganz; *Dead Space 3* verkaufte sich weit schlechter als gedacht. Die hoffnungsvolle Marke liegt daher erst mal auf Eis.

So sehr man als Horror- und Survival-Horror-Fan die Entwicklung um *Resident Evil* und *Silent Hill* verurteilen mag – ohne diese Evolution gäbe es die Serien heute vielleicht gar nicht mehr! Und vor allem: Das actionlastige *Resident Evil 5* gilt selbst für Fans der ersten Stunde mit als einer der besten Teile der Serie. Klar, natürlich hätten die Macher ihre Marken dem Gruppenzwang, sich ständig selbst übertreffen zu müssen, entziehen und sich auf ihre Kernfangemeinde konzentrieren können. Doch sehen sich Capcom, Konami oder Electronic Arts in der Pflicht, den Anteilseignern der Firmen Gewinne zu bescheren – und das geht nur mit Wachstum. Einen erfolgreichen Namen wie *Resident Evil* nicht zu nutzen und auszubauen wäre im globalen Wettstreit um Marktanteile ein Sakrileg.

Die Angst lebt!

Aber wie dem auch sei: Die Survival-Horror-Games haben eine ganze Generation von Spielern geprägt. Für jene, die einst alleine oder mit dem Kumpel vor *Silent Hill* und *Alone in the Dark* zitterten, sind die untoten Krankenschwestern oder Geister-Cowboy Jed Stone ebenso bedeutend wie Michael Myers oder Jason. Liegt die eigene Heimat an einem Herbsttag im Nebel, dann kommen einem unweigerlich Bilder der Straßen von *Silent Hill* in den Sinn. Und eine Schreibmaschine? Die erinnert nicht an Büros oder Autoren, sondern an das wohlige Gefühl, um zwei Uhr morgens endlich sicher Raccoon City verlassen und ins Bett gehen zu können.

Angst, Schrecken und Erleichterung bescherten uns diese Spiele und damit Momente, die sich uns für immer ins Gedächtnis brannten. Diese Erinnerungen, Gefühle und Momente sind es auch, die den Horror in Videospielen seit einigen Jahren erneut aufflammen lassen. Allerdings eben nicht in Millionen-Dollar-Produktionen, sondern in kleinen und wenig aufmerksamkeitsheischenden Games.

„Wir wollten Spiele von der Art machen, die wir vermissten und die es zu dieser Zeit einfach nicht gab", sagt etwa Thomas Grip von Frictional Games. Das kleine skandinavische Studio war 2007 mit der PC-Horror-Trilogie *Penumbra* und dem spirituellen Nachfolger *Amnesia: The Dark Descent* einer der Vorreiter der neuen Horror-Welle. Aus der Ego-Perspektive schickt das Team den Spieler zunächst in eine grönländische Mine und später in ein scheinbar verlassenes Schloss. Stets die Essenz: Der Spieler ist nahezu wehrlos, muss flüchten und wird mit beängstigenden Geräuschen und optischen Effekten aus der Fassung gebracht, die unverkennbar den Einfluss der geschmähten Horror-Perle *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* durchscheinen lassen. Die Unsicherheit des Spielers und die Dunkelheit sind hier die größte Bedrohung.

„Es ist nicht so einfach, ein gutes Horror-Erlebnis zu erschaffen", sagt Grip von Frictional. „Allerdings bietet das Genre gleichzeitig so viele Möglichkeiten, Szenarien und Themen, die es zu erforschen gilt. Die Angst, der Horror ist so vielfältig, … es macht einfach Spaß!" So arbeitet das Team von Frictional derzeit etwa an *Soma*, einem beklemmenden Sci-Fi-Horror-Game für die Playstation 4, das uns mit der Frage konfrontieren soll, ob und was den Menschen von der Maschine unterscheidet. Eine Unterwasser-Forschungsstation, finstere Labors und mehr sollen hierfür die Kulisse bilden.

So unrentabel große Hersteller den Survival-Horror empfinden, so profitabel und erfolgreich ist das Genre für Frictional bisher. Am 8. September 2010 zunächst als reines Download-Game erschienen, verkaufte sich *Amnesia: The Dark Descent* beispielsweise per

DIE GESCHEITERTEN MEISTER DES HORRORS



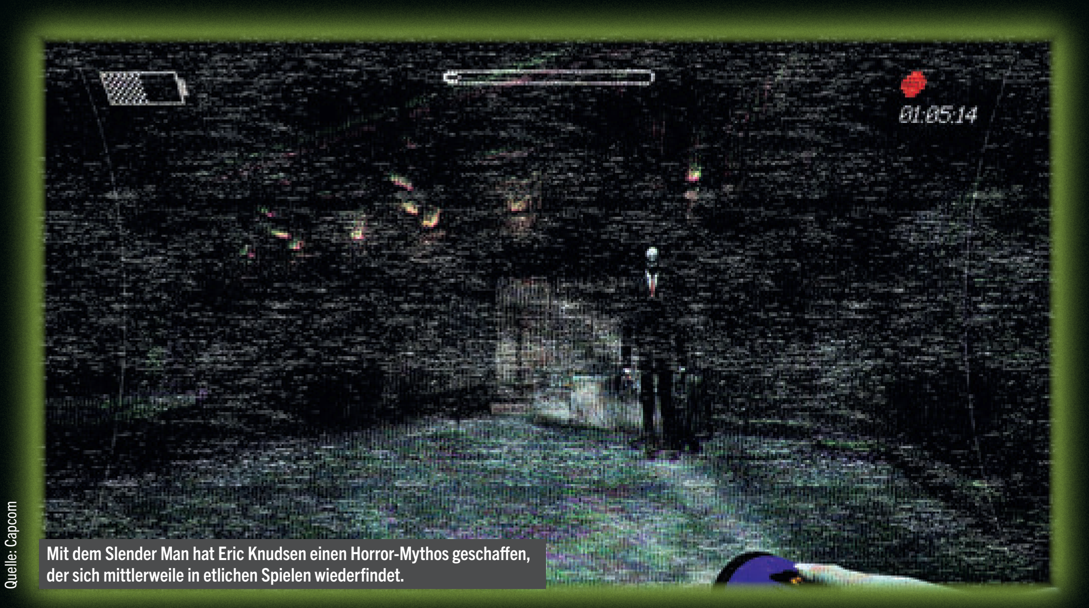


Nicht immer bürgt ein guter Horror-Filmer auch für ein gutes Videospiel.

Wer auf Kinoleinwänden für Angst und Schrecken sorgt, der sollte das doch auch in Videospielen hinbekommen, oder? Doch beweisen konnten das die Horror-Regisseure bisher nicht. Immer wieder scheiterten aussichtsreiche Projekte aus einer Zusammenarbeit zwischen Zelluloid- und Bit-und-Byte-Welt.

Schon lange bevor etwa Steven Spielberg oder Jerry Bruckheimer Videospiele als Zukunft der Unterhaltung entdeckten, war Wes Craven darauf aufmerksam geworden, das Genie hinter Kultklassikern wie *A Nightmare on Elm Street* und *Scream*. Gemeinsam mit dem 1997 geschlossenen Studio Cyberdreams, das seinerzeit mit bizarren Adventures wie *Dark Seed* für Aufmerksamkeit sorgte, wollte Craven ein 3D-Abenteuer namens *Wes Craven's Principles of Fear* entwickeln. Der Name des für Oktober 1997 angekündigten Spiels sollte Programm sein. Im Stile eines frühen Survival-Horror-Abenteuers wie *Alone in the Dark* würde der Spieler hier den, laut Wes Craven, sieben innersten Ängsten des Menschen begegnen. Dies sollten die Angst vor bösen Eltern, vor einem Jäger, vor der Unbeweglichkeit, vor einem tiefen Fall, vor dem Ertrinken, vor dem Verlust des eigenen Ichs und vor Chaos sein. Manifestieren sollten sich diese Ängste in einem verriegelten Haus, in dem der Held namens Ward gegen ein fieses Monster kämpfen, lähmenden Spinnennetzen ausweichen und bizarre Halluzinationen überstehen sollte. In Letzteren hätte er menschliche Gedärme durchquert oder sich seinen eigenen Arm abgetrennt, um nicht getötet zu werden. Die Ideen und das Konzept polarisierten. Doch führten finanzielle Schwierigkeiten bei Cyberdreams zum Aus des Games.

Am meisten hat sich aber wohl Guillermo del Toro, Regisseur von *Pans Labyrinth* und *Pacific Rim*, bemüht, sich in die Welt der Videospiele einzubringen. So hat er schon 2006 angekündigt, mit dem Studio Terminal Reality an einem Zombie-Game namens *Sundown* zu werkeln, das den Spieler vom Anfang einer Zombie-Epidemie bis zu seinem eigenen Ende mitnimmt. Sonderlich weit kam die Entwicklung jedoch nicht. Angeblich wurde das Projekt zugunsten eines anderen und möglicherweise gewinnbringenderen Titels eingestellt. Im Jahr 2010 kündigte der Pleite-Publisher THQ dann vollmundig an, mit Guillermo del Toro an einer Survival-Horror-Trilogie zu arbeiten: *Insane*. Die vom Cthulhu-Mythos inspirierte Reihe, versprach del Toro, sollte den Spieler an einen bizarren Ort entführen, ihn schockieren, ängstigen und ihm einzigartige Entscheidungen abverlangen. Die Finanzprobleme THQs führten aber zum Stopp der Unternehmung. Del Toro konnte sich die Rechte an *Insane* sichern und versprach mehrfach, das Projekt selbst weiterzuführen. Angeblich habe er ein hierfür passendes Studio gefunden. Seitdem herrscht jedoch Stille.



Quelle: Capcom

Mit dem Slender Man hat Eric Knudsen einen Horror-Mythos geschaffen, der sich mittlerweile in etlichen Spielen wiederfindet.

dische Entwickler. „Nur wenige würden den Helden markieren, wenn's ums nackte Überleben geht."

Auch wird der Spieler immer wieder mit verstörenden Anblicken konfrontiert, die zeigen, was ihm blühen könnte: verstümmelte Leichen, amputierte Körperteile, verschmutzte Skalpelle und Knochensägen. Schauderhaft. „Wir hatten einen Testlauf des fertigen Spiels. Nach nur einer halben Stunde verließ ein Mädchen den Raum, sie weinte, hatte komplett die Fassung verloren", erklärt Morin beschämt, aber auch ein wenig stolz. „Die Anspannung war zu viel für sie."

Die einzige Waffe von Miles ist, wenn man so will, ein Camcorder mit Nachtsichtfunktion, der natürlich auch auf Found-Footage-Filme vom Schlage eines *Blair Witch Project* oder *Rec* anspielt. „Das war unser Gedanke. Statt nur das Grauen auf Film gebannt zu sehen, bist du hier derjenige, der es filmt", erklärt Morin. „Man fragt sich oft, wieso die Leute in Filmen so bescheuerte Entscheidungen treffen. In *Outlast* stellst du fest: Du tust das Gleiche, weil du in Sekundenbruchteilen und unter Stress einfach handelst, ohne zu überlegen." Auch dies ist ein Teil des Horrors: die Konfrontation mit dem bevorstehenden Tod, die eigenen Entscheidungen und deren verheerende Folgen.

Zumindest für Red Barrels waren die Folgen alles andere als grausig. Kreativ wie auch finanziell hat

offiziellem Download-Store aber auch Download-Services wie Steam innerhalb von zwei Jahren über 1,4 Millionen Mal! Für ein *Resident Evil* wäre dies ein desaströses Ergebnis. Für ein kleines Studio von 14 Mann, das hauptsächlich sich selbst verpflichtet ist und vergleichsweise mickrige 260.000 Euro investierte, ist es jedoch ein gigantischer Erfolg und der Beweis, dass guter Horror nicht teuer sein muss. Und für andere Entwickler ein Zeichen, dass der Horror definitiv noch lebt und sich Mut, Initiative und Kreativität auszahlen!

Ruf in die Finsternis

So einige Spielemacher hörten den Ruf und folgten dem Schrei in der Finsternis. Einer davon: Philippe Morin, ehemals Designer hinter Serien wie *Assassin's Creed*, wurde Co-Gründer von Red Barrels und ist der kreative Kopf hinter dem PC- und Playstation-4-Schocker *Outlast*. „Wir hatten einige Jahre lang versucht, Ubisoft davon zu überzeugen, ein Horror-Game auf die Beine zu stellen", sagt Morin. „Aber sie wollten nicht." Wie der Entwickler glaubt, fürchte man wohl in so einigen Chefetagen, dass sich ein Horrorspiel nicht nur nicht auszahlen würde, sondern auch schlecht anpreisen und bewerben lasse. „Der Spieler ist hier nun mal kein Superheld, sondern soll sich im Gegenteil recht machtlos, unterlegen und bedroht fühlen", erläutert Morin seine Vorstellung. „Wir wollen ihm eine solche Angst einjagen, dass er das Spiel am liebsten abschalten will. Für viele ist es offenbar nicht nachvollziehbar, warum jemandem so etwas gefallen sollte."

Doch *Outlast* gefällt. Die Kanadier von Red Barrels werfen den Spieler in Gestalt des Journalisten Miles Upshur in eine scheinbar verlassene Psychiatrie. Wie sich aber nur allzu schnell herausstellt, ist sie das natürlich nicht – wobei der Plot den Glauben ans Übernatürliche mit dem realen Grauen einer unethischen Wissenschaft vermengt. Wie auch in *Amnesia* ist der Spielcharakter gegen die bösartigen und verstörend aussehenden Angreifer wehr-, da waffenlos. „Ein bis an die Zähne gerüsteter Held gegen riesige Monsterhorden, das ist kein Survival-Horror, sondern bloße Action", urteilt *Outlast*-Macher Morin. „Das wollten wir nicht. Wir wollten, dass er in der direkten Konfrontation keine Chance hat. Er soll auch erst mal nicht verstehen, was eigentlich gerade passiert. Wir wollen die mentalen Knöpfe drücken, die dafür sorgen, dass er sich auf seine reinen Instinkte verlässt."

So kommt's, dass die Spieler in *Outlast* schon bei kleinsten Geräuschen aufschrecken oder vor in Dunkelheit gehüllten Silhouetten fliehen, über blutverschmierte Kachelböden rutschen und sich unter Betten, Schreibtischen und in Wandschränken verkriechen. „Wir dachten, das ist so, wie wir wohl tatsächlich reagieren würden", schätzt der kana-



Die neue Welle der Horrorgames scheut sich nicht vor Experimenten. In *Among the Sleep* erlebt ihr die Welt aus den Augen eines zweijährigen Kindes.

Quelle: Krillbit



Resident Evil-Erfinder Shinji Mikami macht keinen Hehl daraus, dass Gewalt, Blut und Schmerz bei *The Evil Within* eine große Rolle spielen. Er will nicht nur ängstigen, sondern schockieren.

Quelle: Bethesda

sich *Outlast* ausgezahlt. Dabei verzichteten die Entwickler auch hier zur Veröffentlichung auf einen klassischen Vertriebspartner vom Range eines Activision oder Electronic Arts, sondern brachten ihr Game selbst als reines Download-Spiel heraus. Und zwar zunächst für PC und dann auf Sonys Playstation 4. Wie Morin sagt, sei dies für sie einfach, unkompliziert und ohne große Kosten gewesen. „Ich denke, das ist ein Grund, warum das Internet für Horror-Games so toll funktioniert", erklärt der Ex-Ubisoft-Designer. Dort erreichen Spielemacher mit einem Faible fürs und einer Lust am Genre ohne Umwege und bürokratische Hürden diejenigen, die diese Spiele lieben, aber von den Großen der Spieleindustrie seit Jahren vernachlässigt werden.

Horror-Experimente

Tatsächlich finden sich in Indie-Spieleverzeichnissen wie Indie DB oder der Download-Plattform Desura mittlerweile etliche mehr oder minder professionelle Projekte, die teils auch auf die Konsolen überschwappen. Deren Entwickler versuchen nicht zuletzt mit Witz, Intelligenz und Experimentierfreude, das einst so in festen Schemata verwachsene Genre aufzubrechen und damit auch neu zu erfinden. Bestes Beispiel hierfür: das im Mai 2014 erschienene *Among The Sleep* des norwegischen Elf-Mann-Teams Krillbite Studio. Knapp ein Jahr zuvor hatte die Studententruppe auf der Spendenplattform Kickstarter um eine Anschubfinanzierung von 200.000 US-Dollar gebeten, um ihre schon als Prototyp bestehende Horror-Idee zu einem fertigen Spiel auszubauen. Dank jeder Menge Medienaufmerksamkeit haben sie sogar 248.358 US-Dollar eingesammelt.

Die Vision der Nordmänner? Eine surreale Horror-Odyssee aus der Sicht eines Zweijährigen, der des Nachts ausbüxt, um den von einer Spukgestalt entführten Teddy zu retten. Ein schräge Idee, die spielerisch recht einfach gestrickt ist, aber eine packende, optisch kunstvolle und psychologisch überraschend vielschichtige Geschichte erzählt. „Unser Designer Anders Ugland kam auf die Idee", sagt Adrian Tingstad Husby von Krillbite. „Er hatte einem Traum davon, wie sich ein kleiner Junge in einem Haus vor einem Monster versteckt. Diese Vorstellung wandelte sich mit der Zeit zu dem, was letztlich *Among the Sleep* wurde."

Wie Tingstad Husby weiter ausführt, habe das Team mit *Among the Sleep* die Chance gesehen, die kindliche und in metaphorische Bilder gehüllte Furcht zu ergründen; jene Ängste also, die Erwachsene eigentlich nur noch schwer nachvollziehen können. „Wir wollten innovativ sein und zeigen, wie vielfältig das Genre sein kann, wenn man nur will. Und wie und welche Geschichten das Videospiel als Medium zu erzählen imstande ist", erklärt der Norweger. „Dabei ist es unglaublich, wie nah das Unerforschte manchmal liegt. Wir waren alle mal Kinder!"

Eine ähnliche, aber dennoch andere Idee hatte wohl auch der Macher von *One Late Night*. Das kurze, dafür kostenlose PC-Horror-Game erzählt die Story eines Grafikers, der eine Nachtschicht einlegen muss – ganz alleine in einem Großraumbüro. Eine Situation, die eben auch schon viele erlebt haben. Geräusche, die man vorher nie wahrnahm, dringen nun laut und deutlich ins Ohr, das Flackern von Lichtern ist nicht zu ignorieren. Und mutterseelenalleine durch die sonst so belebten Gänge zu laufen, das hat im Dunkeln schon etwas Unwirtliches. Das kennt man. Was der namenlose Grafiker erlebt, das geht jedoch bald darüber hinaus …

Auch sonst scheuen sich die frischen Finsterwerke nicht, ungewöhnlich und mutig zu sein. *The Forest* für PC verfrachtet seine Spieler etwa auf eine von nachtaktiven Mutantenkannibalen bewohnte Insel. In deren offener Welt muss dann durch das Sammeln von Ressourcen, den Bau von Waffen, das Aufstellen von Fallen und die Konstruktion eines Lagers überlebt werden. Das für Playstation 4 erschienene *Daylight* hingegen verknüpft Ego-Horror wie in *Outlast* mit einem automatisch generierten Labyrinth aus Krankenhausgängen, die jedes Mal anders sind. Das iOS- und PC-Experiment *Home* wiederum versetzt Grusel und Rätselei in eine charmant-pixelige 2D-Welt. Und beim vollkommen surrealen, aber packenden PC-Horror-Trip *SCP Containment Breach* hilft eigentlich nur noch ausprobieren!

„Die Möglichkeiten des Horrors und Grusels sind so unglaublich vielfältig", sagt *Outlast*-Erfinder Philippe Morin. „Es ist schön zu sehen, wie viel Kreativität freigesetzt wird, um eines der ursprünglichsten Gefühle anzusteuern: die Angst." Offenbar können sogar verschiedene Spielemacher ein und dasselbe Thema beackern und dennoch unterschiedlichste Erfahrungen hervorbringen. Das zeigt zumindest das von Eric Knudsen erfundene Internet-Phänomen des Slender Man: ein dünner, gesichtsloser Mann im Anzug, dem Tentakel aus dem Rücken sprießen. So einige Entwickler nahmen die einst aus einem Internetforum stammende Horrorfigur und interpretierten sie in Games wie *Slender: The Eight Pages*, *Slender: The Arrival* oder *Haunted Memories* und weiteren auf immer neue Art und Weise.

Die Hoffnung der großen Alten

Aber halt! Was rührt sich da hinten im Dunkel? Ja, es ist das sanfte Interesse weniger großer Spielemacher am neuen Horror-Trend. Zaghaft tasten sie sich voran wie verschreckte Teenies in einem Geisterhaus voller

Dämonen. Einer von ihnen ist ausgerechnet Shinji Mikami, jener, der einst mit der Kreation der *Resident Evil*-Serie die Welle der Survival-Horror-Games losgetreten hat, bevor er die Fortführung seines Werkes seinem einstigen Brötchengeber Capcom überließ. Nach rund acht Jahren Horror-Pause, in denen er sich mit schrägen Action-Experimenten wie *Vanquish* und *God Hand* befasste, will er mit Bethesda als Rückendeckung alsbald wieder für Schockzustände und schwitzende Hände sorgen.

The Evil Within heißt Mikamis neues Survival-Horror-Game, das im Oktober erscheinen wird. Als Detective Sebastian Castellanos wird der Spieler in eine Irrenanstalt gerufen, findet sich jedoch schon bald in einer von blutiger Gewalt beherrschten Paralleldimension des Grauens wieder. Spielerisch wird vieles wie in Mikamis Kultklassikern sein. Dennoch will der japanische Entwickler seine Fans gleichzeitig gnadenlos terrorisieren, wobei er sich an der Brutalität und Surrealität der modernen Horror-Regisseure wie Eli Roth, James Wan und Fede Alvarez orientiert: entstellte Gegner, blutverschmierte Räume, ein die Kettensäge schwingender Irrer, harte Schockmomente und einige nahezu unaufhaltbare Kontrahenten.

„Die Methoden, Angst und Terror in den Spielern zu säen, haben sich nicht geändert", sagt Mikami zu seinem neuen Exkurs ins Genre. „Allerdings haben sie viele klassische Stilmittel verinnerlicht, die sie wissen lassen, was als Nächstes passiert. Insofern ist es etwas schwieriger als früher, jemanden wirklich zu erschrecken." Shinji Mikami will mit *The Evil Within* nicht nur ängstigen, sondern regelrecht schockieren und verletzen. Auch damit schwingt der Japaner auf einer Wellenlänge mit den neuen Talenten wie dem französischen Horror-Könner Alexandre Aja, der sagt: „Horror soll nicht attraktiv oder sexy sein. Es soll weh tun, schmerzen, du sollst wegschauen wollen. Wenn der Zuschauer darum betet, dass es endlich aufhört, dann machst du's richtig."

Weniger harte Folter und dafür eine Atmosphäre der Anspannung und Hilflosigkeit soll das für den 7. Oktober angesetzte Horror-Experiment *Alien: Isolation* bieten. Dafür will es sich stilistisch und zeitlich nach dem 1979er-Film *Alien* von Ridley Scott einhaken, der – anders als die nachfolgenden Teile – noch ein reinrassiger Science-Fiction-Horror-Streifen ist. Als Amanda, Tochter der Heldin Ellen Ripley, verschlägt es den Spieler auf die Raumstation Sevastopol, die die Blackbox von Ripleys Frachtschiff Nostromo an Bord geholt hat – aber offensichtlich auch ein Alien, das für Tod, Chaos und Schrecken sorgt. „Wir wollen hier das *Alien*-Game machen, das wir immer haben wollten", sagt der Lead Designer Clive Lindop. „Nicht eins, das dich so cool wie die Marines in *Aliens* fühlen lässt, sondern so verstört und bedroht wie Ripley in *Alien*."

Das eigentlich für die PC-Strategie-Serie *Total War* bekannte Studio The Creative Assembly will den Spieler als Amanda daher das Gleiche durchmachen lassen, was Ripley 35 Jahre zuvor durchstehen musste. Dafür orientieren sich die Macher offen an *Amnesia* und *Outlast*. Die meiste Zeit muss sich Amanda daher vor dem unverwundbaren Alien unter Plastiktischen, hinter ratternden Computerkaskaden und in Metallschränken verstecken – denn eine Begegnung mit dem Biest bedeutet quasi umgehend den Tod. Hilfsgerät dabei: der Bewegungssensor, der durch sein Pling-Pling den ungefähren Aufenthaltsort des Alien, aber auch aller anderen sich bewegenden Objekte verrät.

„Du kannst dir nie sicher sein, was wie weit weg und wo genau etwas ist", sagt Lindop. „Das Nebulöse, die Unsicherheit und Andeutungen, das waren große Bestandteile von *Alien*." In *Alien: Isolation* gehe es daher nicht ums Kämpfen, sondern ums simple Überleben. Waffen wie eine Pistole und Selbstbau-Bomben gäbe es zwar, um etwa wild gewordene Androiden auszuschalten, doch gegen das Alien seien die nutzlos. „Wir wollen erreichen, dass der Spieler um Amandas Leben fürchtet", hofft Lindop. „Denn sie ist die Beute, sie ist unterlegen und wird von etwas gejagt, das sie nicht versteht. Das ist echter Horror."

Ein Grab für alle

Bethesdas und Segas Herantasten an den totgeglaubten Horror-Sektor ist noch kein vollendeter Sprint ins Geisterhaus, sondern gleicht eher einem Blick durchs Fenster. Ein Test, ob abseits der Indie-Sparte nach all den Jahren vielleicht auch das eine oder andere Horror-Großprojekt lohnen kann, bis zu welchem Investitionsbetrag noch Geld herausspringt und ob Namen wie Shinji Mikami oder *Alien* merklich verkaufsfördernde Wirkung zeigen. Tatsächlich: Während Indie-Entwickler profitabel arbeiten können, muss das heute nicht unbedingt auch für Großprojekte funktionieren – könnte aber. Denn auch wenn die Nische für Horror-Games nicht dem Markt für Shooter gleichkommt, so wuchs und wächst sie doch langsam mit den neuen Konsolen, günstigen PCs und dem mittlerweile allgegenwärtigen Internet. Und die langjährigen Fans der gepflegten Digital-Furcht? Die süchteln nach all den mageren Jahren nach immer neuem und frischem Stoff.

Der Horror ist also alles andere als tot. Offensichtlich war er es auch nie wirklich. Er lauerte stets, wandelte sich und suchte sich neue Wirtskörper. Als die großen Survival-Horror-Serien in einen eisigen Schlaf fielen oder sich der Action zuwandten, nahmen sich kleine Entwickler der dunklen Saat an. Sie erschufen furchtgeladene Spiele und bizarre Experimente, die dank des digitalen Vertriebs nun einfach, schnell und in aller Welt für Schrecken sorgen können.

So scheint es jetzt, als würde uns das digitale Böse nicht erneut so schlagartig verlassen. Wie sich zeigt, bietet der Horror ein illustres Spielfeld für experimentierfreudige Entwickler, die sich nicht wie einst die Survival-Horror-Produzenten der 90er in eine feste Richtung lenken lassen. Ähnlich einem Dr. Frankenstein verbinden die neuen Horror-Titel eigentlich unvernähbare Elemente, experimentieren ungehemmt mit Szenarien, Grafikstilen und Schauplätzen. Sie scheuen sich nicht, der Spielerschaft ungekanntes und fremdes Material vorzusetzen – schließlich gehört dies mit zur Essenz des Grauens. ❑



Für *The Evil Within* hat sich Horror-Veteran Mikami von den überzeichneten Horror-Streifen der 2000er-Jahre inspirieren lassen. Stacheldraht, Schnitte in der Haut und vor allem verkrustetes Blut sind hier die präsenten Stilelemente.

Quelle: Bethesda

Der Ton macht die Musik

Achtung, Aufnahme! Hochwertiger Sound und Sprachausgabe sind wichtige Bestandteile von Videospielen.

Vom kleinen Pong bis zum gewaltigen Orchesterklang: Warum Musik und Soundeffekte für Videospiele so unverzichtbar geworden sind.

Von: Olaf Bleich/Marc Brehme

Musik berührt uns, kreiert Emotionen. Sie lenkt uns, gibt Hinweise und Tipps. Sie erzeugt Atmosphäre und beeinflusst die Stimmung. Musik und Sound-Effekte sind für Videospiele ebenso wichtig wie hochauflösende Grafik und eine handliche Steuerung. Oft bleibt sie uns sogar deutlich intensiver in Erinnerung – man denke nur an *Dead Space*. Dennoch nehmen wir sie anders wahr. Unterschwelliger, vorsichtiger und oftmals einfach unbewusst. Aber gäbe es keinen tonale Untermalung in Videospielen, würden wir sie nur als eine lose Aneinanderreihung von Polygonen und Strukturen wahrnehmen. Speziell Actionspiele und Ego-Shooter wären ohne wuchtige Explosionen, Sprachausgabe und einen mächtigen Soundtrack langweilig. Musik und Effekte gehören zu Videospielen wie das Salz zur Suppe. Doch erst in den vergangenen zehn Jahren rückten die Komponisten und ihre Werke vermehrt ins Zentrum des Interesses.

Ein leises „Pong" als Urknall

Soundtracks sind in unserer Zeit oft exklusive Beilagen in wertvollen Special Editions oder werden über iTunes direkt verkauft. In Konzertreihen wie Video Games Live! arrangieren die Künstler ihre Werke neu und bieten sie per Orchester einem großen Publikum dar. Doch ehe Videospiele auf dem heutigen Stand waren, vergingen 30 Jahre. Eine Zeit voller Revolutionen: Vom leisen Tick-Tack eines *Pong* ging die Reise hin zu emotionalen Ohrwürmern wie „Dovahkiin" aus *The Elder Scrolls 5: Skyrim* oder den verstörenden Melodien eines *Silent Hill 2*. Zwar haben Videospiele ihren Ursprung



Bioshock zeigt, wie Sound und Grafik gemeinsam Stimmung formen. Die Musik aus den 50er-Jahren passt perfekt zur utopischen Spielwelt.



Das Titelthema von *Metal Gear Solid* wird im Spiel einprägsam variiert. Das Motiv wird auch in späteren Teilen der Serie aufgegriffen.

in den Spielhallen, doch in den Anfangsjahren waren auch die Arcade-Maschinen noch stumm. Auch die ersten Heimsysteme wie etwa das Magnavox Odyssey besaßen noch keinerlei Möglichkeit zur Ausgabe von Tönen, geschweige denn von Musik. Atari ist hier einmal mehr der Vorreiter: Deren 1972 veröffentlichter Spielautomat *Pong* machte seinem Namen alle Ehre und kreierte einen für jeden Spieler bekannten Ton, der inzwischen als Urknall für die Soundentwicklung gilt.

In den Folgejahren nahmen die Möglichkeiten dann rasend schnell zu. Titel wie Midways *Gun Fight* sind die Urgroßväter aktueller Actionspiele, auch wenn bei dem Westernspiel Schüsse noch eher wie ein primitives Knallen anmuteten. Beinahe zeitgleich mit dem Erscheinen des Atari 2600 setzten Arcade-Titel wie *Space Invaders* oder *Asteroids* erste Meilensteine. Hier wurde bereits deutlich, welche Signifikanz die Geräuschkulisse für virtuelle Spiele haben kann: In *Space Invaders* signalisiert ein rhythmisches Klopfen die Bewegung der anrückenden Außerirdischen. Je knapper das Zeitlimit wird, desto hektischer werden auch die Geräusche. Dies erzeugt unweigerlich ein Gefühl der Panik. Eine wegweisende Technik, die später etwa in Titeln wie *Tetris* oder dem Klassiker *Pac-Man* aufgegriffen wurde.

Vom zaghaften Beginn …

In den Folgejahren erschienen Arcade-Titel wie *Tempest*, Nintendos *Donkey Kong* und natürlich ebenjenes *Pac-Man*, das bis heute als Aushängeschild für Videospiele geliebt wird und vollkommen zu



Martin O'Donnell und Michael Salvatori produzierten den *Combat Evolved*-Soundtrack. Sphärenklänge und Choräle wirken heroisch.

MUSIKER IN VIDEOSPIELEN

MOONWALKER

Release: 1989 • **System:** Amiga, Atari ST, Commodore 64, PC etc.
Popstar: Michael Jackson
Besonderheiten: Die Story folgt dem Plot des gleichnamigen Kinofilms und beinhaltet digitalisierte Versionen von acht Jackson-Hits wie *Beat it*, *Billie Jean* oder *Thriller*.



JOURNEY ESCAPE

Release: 1982 • **System:** Atari 2600 • **Popstar:** Journey
Besonderheiten: Keiner der Tracks des gleichnamigen Albums wurde in *Journey Escape* verarbeitet, lediglich *Don't stop believing*. In dem Geschicklichkeitsspiel weicht ihr unter anderem liebestollen Groupies aus.



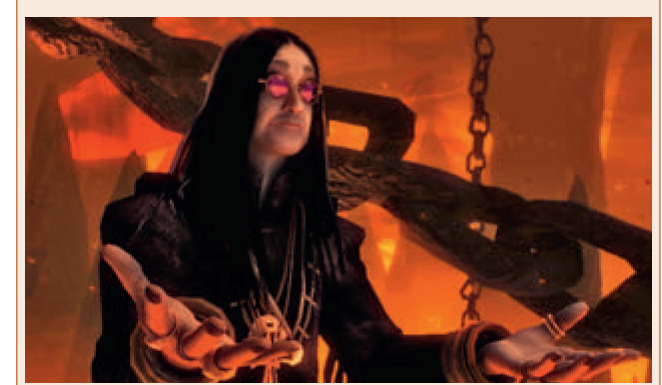
THE NOMAD SOUL

Release: 1999
System: PC, Dreamcast
Popstar: David Bowie
Besonderheiten: Bowie taucht gleich zwei Mal im Spiel in verschiedenen Rollen auf, hatte Einfluss auf das Gamedesign und komponierte Teile des Soundtracks.



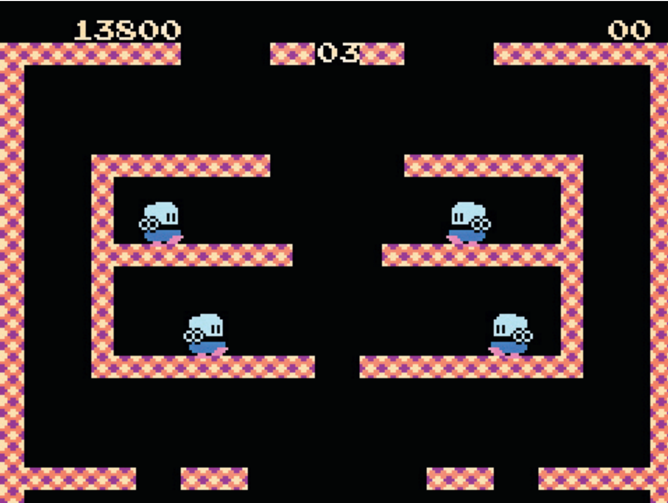
BRÜTAL LEGEND

Release: 2009 • **System:** PC, Xbox 360, Playstation 3 • **Popstar:** Ozzy Osbourne
Besonderheiten: In *Brütal Legend* tauchen unzählige Musiker auf – darunter Lemmy Kilmister von Motörhead oder Jack Black. Ozzy Osbourne spielt den Guardian of Metal. Wen auch sonst?





Für den Soundtrack von Secret of Mana auf dem SNES wurde *Hiroki Kikuta* eigens von Chef-Entwickler Kenji Ito ausgewählt. Kikuta komponierte die Midi-Melodien nahezu alleine von Hand.



Die Titelmelodie des Geschicklichkeitsspiels *Bubble Bobble* hat Ohrwurm-Qualitäten. Der Comic-Track ist ungeheuer eingängig, bleibt auch bei einem kurzen Spielhallenbesuch im Gedächtnis.

Recht Kultcharakter besitzt. Einen Soundtrack besaß aber auch *Pac-Man* nicht. Eines der ersten Spiele, welches eine Art Titelmelodie zu bieten hatte, die aus einer sich wiederholenden Notenfolge bestand, war das 1980 erschienene Rennspiel *Rally-X*. Von Ohrwurmcharakter kann hier allerdings noch nicht die Rede sein. Die technischen Beschränkungen waren zu Beginn der 80er-Jahre schlicht noch zu groß, um auch nur marginale Soundtracks zuzulassen. Der 1982 veröffentlichte Commodore 64 beispielsweise, wenn auch wegweisend und revolutionär, war lediglich in der Lage, 4-Bit Samples darzustellen. In den 80er-Jahren konstruierte der Ingenieur Bob Yannes mit dem SID-6581-Chipsatz eine Art kleinen Synthesizer für den Heimgebrauch. Die Folge waren für damalige Verhältnisse ungeahnte Freiheiten für Komponisten.

... über den schnellen Aufstieg ...

Aus heutiger Sicht war aber das 1985 veröffentlichte Nintendo Entertainment System (kurz: NES) von entscheidender Wichtigkeit. Es kreierte eine neue Boom-Phase, welche die Branche bitter nötig hatte. Gemeinsam mit der Konsole erschien auch *Super Mario Bros.* – und mit ihm Koji Kondos genialer Soundtrack samt den dazu passenden Effekten. Nie gingen Musik und Gameplay derart flüssig ineinander über. Nie waren Melodien so eingängig. *Super Mario Bros.* ist ein Meilenstein der Videospiel- und Soundgeschichte, von dem Nintendo bis heute zehrt. Gleichzeitig kamen 1987 mit *Final Fantasy* und *The Legend of Zelda* zwei Spiele auf den Markt, die für ihre atmosphärische Musik geradezu legendär sind – eine ganze Generation von Videospielern pfiff und summte die legendären Melodien nach. Gerade das Fantasy- und Rollenspielgenre sollte ein Garant für fantastische Soundtracks werden: *Final Fantasy*-Komponist Nubou Uematsu verknüpfte Einflüsse aus Kinofilmen mit seiner Spielmusik und wurde so einer der wahren Revolutionäre seines Fachs.

... zum Sprung ins Jetzt!

Mit immer leistungsfähigeren Konsolen und größeren Speicherressourcen boten sich den Komponisten zunehmend mehr Möglichkeiten. Der Heimrechner Amiga 500 beispielsweise war bei Elektrokünstlern besonders populär, da man mit der passenden Software klassische Instrumente digitalisieren und sampeln konnte. Diese Technik sorgte etwa im Soundtrack von *Shadow of the Beast* von David Whittaker oder *Turrican 2* von Chris Hülsbeck für damals unerreichte Ergebnisse. Vorbei waren die Zeiten von einzeln aneinandergereihten Tönen oder generierten Melodien: Auf dem Amiga gab es seinerzeit anspruchsvolle Elektromusik mit klirrenden Bit-Gitarren und wuchtigem Sound! Trotzdem blieb der Speichermangel auf Cartridges und Disketten eines der größten Hindernisse, wenn es um die Digitalisierung von Musik für Video- und Computerspiele ging. Erst mit der Einführung von CD-Laufwerken Anfang der 90er wurde diese Hürde genommen. Der Sega Saturn und die Playstation brachten die notwendige Hardware für Musikstücke in CD-Qualität und satten Stereo-Sound mit. Spiele wie *Wipeout* begeisterten damals mit ihren Techno-Tracks. *Resident Evil* auf der anderen Seite ließ

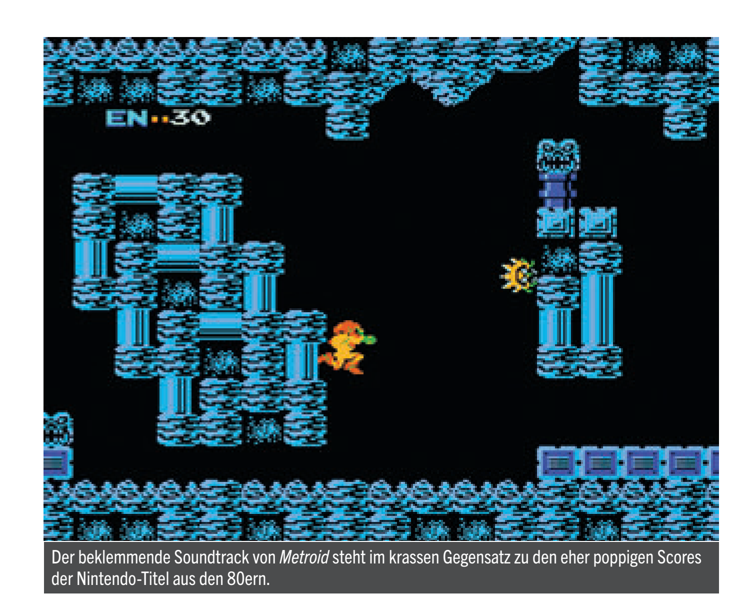
ZU GAST BEI BLUE BYTE



Stefan Randelshofer ist Lead Sound Designer bei Blue Byte. Sein aktuelles Projekt ist das PC-Strategiespiel *Die Siedler: Königreiche von Anteria*.

Das passende Equipment: In den Schränken von Stefans Büro stapeln sich Mikrofone und Instrumente.

Bei der Arbeit: Mit dem Profi-Programm F-Mod weist Randelshofer Ereignissen im Spiel Geräusche zu, legt Übergänge fest und bestimmt das Einsetzen der Musik.



Der beklemmende Soundtrack von *Metroid* steht im krassen Gegensatz zu den eher poppigen Scores der Nintendo-Titel aus den 80ern.

vielen Spielern mit seinen Schockeffekten Schauer über den Rücken laufen. Die 32-Bit-Revolution optimierte das Spielerlebnis mit modernster 3D-Grafik und ebenbürtigem Ton. Allerdings wurde Musik damals noch häufig auf Mixed-Mode-CDs gespeichert. Bedeutet: Musik und Spieldaten befinden sich auf der gleichen CD, können aber nicht gleichzeitig ausgelesen werden. Das wiederum stellte die Entwickler vor eine große Herausforderung und die Spieler vor teils lange Ladezeiten oder Aussetzer bei Track-Wechseln. Erst mit den Jahren optimierten die Hersteller die verfügbaren Speicherressourcen und lagerten notwendige Daten per Streaming schnellstmöglich aus. Mit dieser Entwicklung begann auch die Generation der lizenzierten Soundtracks. Wer erinnert sich nicht an die muntere Punk-Mucke aus *Tony Hawk's Pro Skater*, die Lieder von Nine Inch Nails in mehren id-Games oder gar an Blurs *Song 2* in *FIFA Frankreich 98*? Heute sind lizenzierte Lieder in Spielen wie *Watch Dogs*, *FIFA 14* oder *GTA 5* gar nicht mehr wegzudenken. Sie kreieren ein Gefühl der Vertrautheit, rufen reale Erinnerungen wach und vermengen diese mit der Stimmung des Spiels. Natürlich profitieren auch Tanz- und Musikspiele wie *Just Dance* oder die *Rock Band*-Reihe massiv von moderner Sound-Technik. Ohne Musik in CD-Qualität wäre ein komplettes Genre wohl nie in die Wohnzimmer gekommen, sondern hätte auf ewig in Spielhallen dahinvegetieren müssen.

Die Meister des guten Klangs

Heute sind Musik und Ton in Video- und Computerspielen ein essenzieller Bestandteil der Gesamterfahrung. Ein Stilmittel, um das eigene Produkt zu unterstreichen und auszuschmücken. Und ein Gebiet für absolute Fachleute: Stefan Randelshofer ist Lead Sound Designer bei dem Düsseldorfer Entwicklerteam von Blue Byte. Aktuell arbeitet er an dem Arrangement für das PC-Spiel *Die Siedler: Königreiche von Anteria*, zuvor war der Österreicher bei Piranha Bytes als Audio Director für *Risen 3* angestellt. Er weiß, wie wichtig kleinste Nuancen bereits für das Gesamtbild eines Videospiels

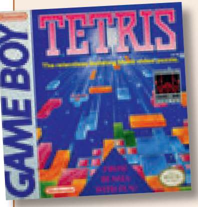
DIE POPULÄRSTEN SOUNDTRACKS

FINAL FANTASY



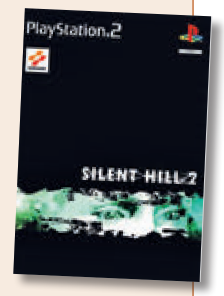
Sich bei der *Final Fantasy*-Reihe für nur ein Spiel mit tollem Soundtrack zu entscheiden, ist nahezu unmöglich. Hauptverantwortlicher für einen Großteil der Stücke ist Nobuo Uematsu. Er verwendet bekannte Motive der *Final Fantasy*-Musik in abgewandelter Form immer wieder und kreiert so einen unglaublichen Wiedererkennungswert.

TETRIS



Das Knobelspiel *Tetris* von Alexei Paschitnow lag 1989 jedem Nintendo-Game-Boy bei. Berühmt wurde es nicht zuletzt für seine eingängigen Hintergrundmelodien. Es handelt sich dabei unter anderem um Abwandlungen der Französischen Suite von Johann Sebastian Bach und um eine Version des russischen Tanzliedes Korobeiniki.

SILENT HILL 2



Schon im ersten Teil steuerte Akira Yamaoka den Soundtrack bei, doch für viele Fans ist die Untermalung von *Silent Hill 2* die Krone seiner Schöpfung. Eine starke, einfühlsame Komposition, die Emotionen wie Angst und Einsamkeit nährt. Ungewöhnlich: Die Musik wurde später ebenfalls in den *Silent Hill*-Filmen verwendet.



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM



Die Musik von *The Elder Scrolls 5: Skyrim* wurde von Jeremy Soule komponiert. Das wuchtige Thema des Dovahkiin erlangte dabei nicht nur durch das hervorragende Spiel Berühmtheit, sondern auch durch die unzähligen Interpretationen, die bei Youtube verbreitet wurden. Besonders beliebt: Die Fassung von Pop-Geigerin Lindsey Stirling und Nachwuchsmusikerin Malukah.

AB INS KONZERT: VIDEO GAMES LIVE!

Ihr seid auf den Geschmack gekommen und wollt Videospiel-Musik in Bestform erleben? Ihr habt Lust auf einen spannenden Abend, den ihr so schnell nicht wieder vergessen werdet? Dann hätten wir da eine Idee für euch: Video Games Live!

WAS IST VIDEO GAMES LIVE?

Ein fantastisches Konzert für Spieler und Freunde großartiger Musik! Von klassischen Melodien bis hin zu rockigen Stücken wird alles geboten, darunter Tracks aus *Skyrim, The Legend of Zelda, Earthworm Jim, Final Fantasy* oder *Assassin's Creed*. So kann man Videospiel-Musik nur selten erleben – Chor, Live-Orchester und spektakulärer Bühnen-Lightshow sei Dank.

WANN UND WO GEHT'S LOS?

Am Samstag, 15. November 2014, um 19:30 Uhr in der Liederhalle in Stuttgart. Tickets gibt es ab 44 Euro, alle Infos und Bestellmöglichkeiten findet ihr unter www.stuttgartkonzert.de/veranstaltungen/Video_Games_Live-652.html. Am 31. März 2015 geht es dann in München weiter.



Ähnlich wie Pro- und Antagonisten in Kinofilmen haben auch Figuren in *The Secret of Monkey Island* ihre eigene Erkennungsmelodie.

INTERVIEW MIT **STEVE SZCZEPKOWSKI**

„Die richtige Balance zu finden, ist ein langer Prozess.“

Steve Szczepkowski ist Musiker mit Leib und Seele und spielt seit seiner Jugend in mehreren Bands. Nach einem späten Studium im Bereich Computer Assisted Sound Design ist Szczepkowski heute Executive Audio Director für das *Deus Ex*-Franchise.



Steve Szczepkowski ist Executive Audio Director bei Eidos Montreal.

PC Games: Was ist der Unterschied in der Komposition eines Film- und eines Videospielsoundtracks?
Szczepkowski: Ein Film dauert nur selten länger als 90 Minuten und alle Aktionen sind durch das Drehbuch vorgegeben. Videospiele besitzen eine Länge von zwölf oder mehr Stunden und sind – abhängig von der Spielweise des Benutzers – sehr dynamisch. Man muss die Musik entsprechend an die Spiel-Engine anpassen und viele Faktoren abwägen.

PC Games: *Human Revolution* war ein sehr offenes Spiel. Wie versucht ihr, jeden Spielstil zu unterstützen?
Szczepkowski: In einem Open-World-Spiel versuchen wir als Sound Designer, möglichst viele Spielarten musikalisch zu unterfüttern. Andererseits können wir längst nicht jeden Stil unterstützen. Besagtes Abwägen besteht daher in dem Festlegen von Regeln, entscheidenden Momenten und Auslösern. Die richtige Balance zu finden, ist ein langer Prozess und mit vielen Überlegungen, vielen Testläufen und mit viel Kommunikation zwischen Sound- und Entwicklerteam verbunden.

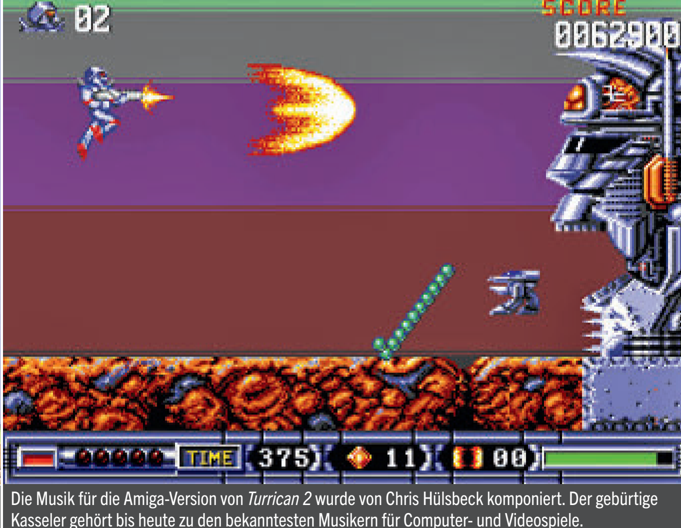
PC Games: Inwiefern profitiert das Sound Design von leistungsfähigeren Konsolen?
Szczepkowski: Je leistungsfähiger die Hardware und je größer die Speicherressourcen, desto reichhaltiger sind auch unsere Möglichkeiter für Musik und Soundeffekte. Früher war man auf Stereo-Wiedergaben beschränkt, heute ist es Dolby 5.1. Wir können mehr und komplexere Effekte laden, streamen sie dank zusätzlicher Speichermöglichkeiten schneller. Trotzdem muss man sich kreative Grenzen setzen. Manchmal ist weniger auch mehr. Nicht unbedingt die pure Detailmasse entscheidet, sondern vielmehr der kreative Umgang mit Tönen und Musik.

sind. „Das einfachste Beispiel ist ein simpler Mausklick. Das Geräusch dafür muss klares Feedback geben. Aber es darf sich nicht abnutzen. Unser Sound-Programm variiert diesen Effekt daher. Macht es mal ein wenig höher, mal ein wenig tiefer. Dadurch bleibt es einem bewusster im Ohr.“ Aber wie kommen Sounds eigentlich ins Spiel? „Wir haben hier Zugriff auf eine Online-Bibliothek. Darin befinden sind mehrere Terabyte an Effekten. Damit ein Spiel aber wirklich individuell klingt, nehmen wir viele Geräusche selber auf,“ erklärt uns Randelshofer weiter.

Er hat sich die Möhre gebrochen!
Seine Recherchen führen ihn nicht selten in den Supermarkt. Für saftige Schlaggeräusche prügelt Randelshofer dann auf Wassermelonen ein. Gebrochene Knochen imitiert er, indem er Möhren und Stangensellerie zerbricht. Damit ihm auch ja kein interessantes Geräusch entgeht, hat er stets ein Mikrofon in seinem Kofferraum. Im Notfall muss auch das Mikro seines Smartphones herhalten. In seiner Tätigkeit als Lead Sound Designer arbeitet Stefan Randelshofer eng mit den Entwicklern zusammen: „In unserem Programm F-Mod kann ich Sound-Effekte direkt mit Events – also Ereignissen im Spiel – verbinden. Einem einfachen Schritt weise ich beispielsweise verschiedene Geräusche oder Truppentypen zu. Ein großer Ritter bekommt auf Grasboden also ein ganz anderes Geräusch als ein Bauer auf Sand.“ Zusätzlich gibt es noch variable Parameter, etwa wenn ein Ritter noch eine Panzerung trägt. Der Soundtrack zu *Die Siedler: Königreiche von Anteria* wird dagegen von einem Orchester in Budapest aufgenommen. Die Stücke passen sich dabei aktiv dem Spielgeschehen an. „Abhängig davon, welche Einheiten ich auswähle und wie die Spielsituation gerade ist, verändert sich auch die Musik. Unser Programm stellt taktgenau die Übergänge her. So gibt das Spiel Feedback. Habe ich gewonnen oder verloren? Sind meine Einheiten noch fit?“ *Königreiche von Anteria* ist für Blue Byte ein großes Projekt und soll auch international Fuß fassen. Daher ist der Soundtrack deutlich wuchtiger als in vergangenen *Siedler*-Spielen: „Wir haben ein *Siedler*-Motiv, das sich durch das Spiel zieht. Das gibt es einmal in der fetten Version, fast wie in *Game of Thrones*. Aber auch als leises Stück zwischendurch.“ Es geht darum, dass man die *Siedler*-Melodie wiedererkennt und mit dem Spiel verbindet. Musik und Soundeffekte sind inzwischen kein Nebengeschäft mehr: Nicht umsonst schafften es beispielsweise die von Akira Yamaoka komponierten Melodien aus *Silent Hill 2* auch in die Kinofilme. Selbst ein Hans Zimmer – Grammy- und Oscar-Preisträger für die Titelmusik von *Der König der Löwen* – komponiert inzwischen Soundtracks für Spiele wie *Crysis 2* oder *Call of Duty*. Videospielmusik ist im Mainstream angekommen. Glaubt ihr nicht? Dann besucht mal ein „Video Games Live!“-Konzert. Es wird euch umhauen! ❑



Super Mario Bros. ist ein akustisches Meisterwerk aus der Feder von Keiji Kondo. Die Musik passt sich dem Geschehen an, die Soundeffekte geben Hinweise auf die Spielsituation.



Die Musik für die Amiga-Version von *Turrican 2* wurde von Chris Hülsbeck komponiert. Der gebürtige Kasseler gehört bis heute zu den bekanntesten Musikern für Computer- und Videospiele.



ALWAYS ON und andere Wohlfühlprobleme

Halb Spiele-Deutschland diskutiert über den Online-Zwang von Die Siedler: Königreiche von Anteria. Das Feature weckt böse Erinnerungen an Sim City, Diablo 3 und nicht zuletzt Siedler 7. Alles nur Panikmache oder begründete Sorge?

Von: Petra Fröhlich

„Das typische Boxed-Game, das komplett offline ist, ist eine auslaufende Gattung. Natürlich gibt's viele Gamer, die das immer noch gerne haben wollen, allerdings glauben wir, dass es sehr viel mehr Gamer gibt, die eben online spielen wollen. Früher war das immer so eine Sache, aber heutzutage ist sowieso jeder online – und das ist eigentlich eher ein Wohlfühlproblem, als dass es ein richtiges Problem ist."

Ein Wohlfühlproblem. Solche Begriffe hört man normalerweise nur von Customer Relationship Managern an der Theke von Vier-Sterne-Hotels in Hurghada, wenn sich Urlauber über den galoppierenden Schimmel in der Dusche oder den wenig schmeichelhaften Hinterhof-Zimmerblick beschweren. Verwendet hat ihn aber Blue-Byte-Entwicklungs-Chef Christopher Schmitz auf unsere Frage, was 2014 anders ist als 2010 (siehe Video) – damals sorgte die Always-on-Pflicht von *Die Siedler 7* für wochenlangen Ärger und bis heute anhaltende Diskussionen.

Seit der Enthüllung in PC Games 8/14 ist klar: *Die Siedler: Königreiche von Anteria* ist ein reines Online-Spiel. Wer siedeln will, muss online sein – immer. Kein Server, kein Siedeln. Das führt nicht nur bei *Siedler-7*-Erstauflagen-Geschädigten zu einer Mischung aus Tobsuchts- und Ohnmachtsanfall. Denn damals, am Osterwochenende 2010, ging rein gar nichts mehr – Zigtausende *Siedler*-Fans saßen an den Feiertagen zu Hause und starrten verzweifelt den Monitor an, weil eben die Server „down" waren. Und die User zwangsläufig auch.

Wer es nicht live erlebt hat, aber die Gefühlslage ein bisschen nachempfinden will, wirft einen Blick in einschlägige Foren oder auf das Sortiment an frustgeschwängerten Ein-Stern-Bewertungen bei Amazon. Sie erinnern an die Stimmungslage beim Launch von *Diablo 3* (Hallo, Error 37!) oder *Sim City*. Wie im Falle von *Die Siedler 7* ist Electronic Arts nach einer Phase der inneren Einkehr und Besinnung zurückgerudert und hat die strenge Anbindung entschärft.

Warum um Himmels Willen hat sich Blue Byte trotzdem für das ungeliebte „Always on" entschieden? Wohlwissend, dass allein die Ankündigung vom Tag 1 an all die anderen, klugen und nachvollziehbaren Neuerungen (Stichwort „Produktionsketten") überlagern wird?

Ein möglicher Grund: die reine Faktenlage. Ich kann mich an keine Ubisoft-Präsentation der letzten zwei Jahrzehnte erinnern, in der auf die Frage nach dem „Hä, wieso das denn?" nicht mit einem beherzten „Die Spieler wollen es so!" geantwortet wurde – Marktforschung und Kundenbefragungen haben bei Ubisoft traditionell einen hohen Stellenwert. Im Falle von *Anno* hat die Studie sogar einen eigenen Namen: die „Annolyse".

Nur: Im Falle von *Die Königreiche von Anteria* darf man annehmen, dass die Resonanz auf das Thema Online-Pflicht eher zurückhaltend bis medium ausfiel, um nicht zu sagen: entsetzt.

„Wollt ihr ‚always on' siedeln?" – und alle so: Hurra!

Tatsächlich fallen einem wenige Gründe ein, warum das selbstgebaute, persistente Königreich zwangsläufig auf einem Ubisoft-Server lagern muss. Handel und PvE-Gefechte lassen sich bekanntermaßen auch offline mit KI-Gegnern realisieren. Wer partout Koop im Multiplayer spielen will, könnte dies optional tun. Und um Updates oder Bugfixes aufzuspielen, genügt gelegentlicher Datenaustausch, in keinem Fall permanenter.

Einige Kritiker argwöhnen, es ginge Blue Byte um Kontrolle, um Daten, um Mikrotransaktionen. Zwar ist *Die Siedler: Königreiche von Anteria* bekanntermaßen kein Free2play-Browserspiel à la *Die Siedler Online*, sondern ein Spiel, für das man im Voraus Geld zahlt. Zukaufbare Spielbeschleuniger sind nach Lage der Dinge nicht vorgesehen, wohl aber ein Shop-System, über das sich DLCs



oder Deko-Kram vertreiben lassen. Die *Siedler*-Fans werden ein waches Auge darauf haben, wie sehr derlei Angebote in die Spielmechanik eingreifen. Hier wird Fingerspitzengefühl seitens der Entwickler gefragt sein. Jonglieren mit Nitroglyzerin-Fläschchen dürfte die leichtere Übung sein.

Nein, die Wahrheit liegt eher woanders – und Christopher Schmitz (der auch Referenzspiele wie *Anno 1404* und *Anno 2070* verantwortete) hat es im Grunde schon auf den Punkt gebracht: Man geht davon aus, dass man mit einem Online-Spiel mehr Leute erreicht als mit einem Offline-Spiel.

Kosten – Nutzen. Ganz einfach.
Blue Byte kann, ja, darf nicht die Welt der PC-Spiele im Jahr 2010 oder 2012 oder 2014 im Auge haben. Sondern jene von 2015, 2016, 2017, 2018. Man darf annehmen, dass man sich nicht zuletzt im Interesse von einigen hundert Mitarbeitern wohl überlegt hat, wie die Zukunft von *Die Siedler* aussieht und wie jetzt die Weichen zu stellen sind. Die Entwickler geben ganz freimütig zu, dass nicht zuletzt der sagenhafte und andauernde Erfolg von *Die Siedler Online* eine Rolle bei allen Überlegungen gespielt hat – und nicht ohne Grund ist das Team gespickt mit Personal, das bei *Die Siedler Online* eine tragende Rolle gespielt hat.

So bitter es aus Sicht vieler langjähriger Fans klingt: Aus meiner Sicht ist der Zug abgefahren. *Königreiche von Anteria* ist von vornherein als Online-Spiel konzipiert worden, jetzt bleibt den Entwicklern nur übrig, den Shitstorm aus- und durchzuhalten und die gefühlte Notwendigkeit von „Always on" geduldig zu erklären.

Man kann Blue Byte nur raten, die Launch-Phase so gründlich wie menschenmöglich vorzubereiten und lieber einen Server mehr als einen zu wenig aufzusetzen. Die Armada der „Told you so!"-Propheten steht in den Startlöchern. Sollte der Launch ähnlich katastrophal laufen wie 2010, dürfte vor allem eine Blue-Byte-Abteilung garantiert ein Wohlfühlproblem haben: die Kunden-Hotline. ❑

CHRISTOPHER SCHMITZ,
Director of Product Development Blue Byte

„Das ist ein richtiges Online-Spiel – und das wird der Kunde auch spüren."

ONLINE-ZWANG UND DIE FOLGEN

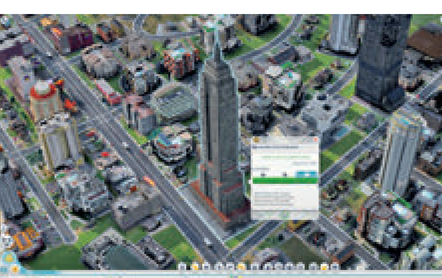
Wer Battlefield 4, World of Warcraft oder League of Legends spielen will, ist zwangsläufig „always on". Bei Spielen, die auch für ausgiebiges Solo-Spiel ausgelegt sind, führt der Online-Zwang in Kombination mit Server-Problemen regelmäßig zu massivem Frust. Hier sind drei prominente Beispiele:



DIABLO 3 (MAI 2012)
Der massive Ansturm auf die Server sorgte für Fehlermeldungen, teils stundenlange Wartezeiten und viel Frust. Error 37 ist längt ein Running Gag im Netz – sogar auf T-Shirts hat er es geschafft („I went outside – Error 37 made me do it").



DIE SIEDLER 7 (MÄRZ 2010)
Der Vorgänger von *Die Siedler: Königreiche von Anteria* verlangte vom Spieler eine permanente Internetverbindung. Doch bei Release versagten die Server – und in der Folge die Nerven der Spieler. Erst ein Jahr darauf entschärfte Ubisoft den Kopierschutz.



SIM CITY (MÄRZ 2013)
Das jüngste Beispiel für aufgezwungenes „Always on" ist das Städtebauspiel der Electronic-Arts-Marke Maxis. Auch hier reagierte der Hersteller über ein Jahr nach Veröffentlichung auf die massiven Beschwerden und bot betroffenen Käufern ein Gratis-Spiel als Entschädigung an.

Vor 10 Jahren

September 2004

Von: Peter Bathge

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

▶ Obwohl der Satz „Diese Hardware brauchen Sie unbedingt!" mehr suggerierte, gab es nur eine grobe Hardware-Empfehlung zu *Doom 3* im Heft. Der Grund: Beim Vor-Ort-Test war nur die Activision-Hardware erlaubt. Tipps zur PC-Ausstattung lieferte die Redaktion in Ausgabe 10/04 nach.

Heft-ige Frischzellenkur

Ein neuer Look für PC Games

Anlässlich des bevorstehenden zwölfjährigen Jubiläums des Hefts in Ausgabe 10/04 griffen die PC Games-Layouter tief in die Farbtöpfe und die Redaktion dachte sich neue Rubriken aus. Redesign nannte man das schon damals auf Neudeutsch. Manche dieser Neuerungen haben sich bis heute bewährt, etwa der Spiele-Index im Inhaltsverzeichnis, mit dem ihr immer noch ruck, zuck sehen könnt, auf welcher Seite der aktuellen Ausgabe euer Lieblingsspiel besprochen wird. Anderes, wie der neue Wertungskasten (ganz rechts), wurde in den nächsten zehn Jahren noch mehrmals an die Bedürfnisse von Lesern und Redaktion angepasst. Aber vieles wirkt aus heutiger Sicht auch ganz schön extravagant, etwa die Testübersicht. Dort listeten die Redakteure konsequent alle Spiele auf, die im jeweiligen Monat erschienen oder im Preis reduziert wurden – mit Wertung, Bild und kurzem Text. Allein in dieser Ausgabe betraf das 53 Spiele auf sechs Seiten! Um heutzutage alle Neuveröffentlichungen im Handel sowie auf Steam, Origin & Co. aufzulisten, bräuchten wir vermutlich mindestens das Zehnfache.

Die Änderungen am Heft gingen Hand in Hand mit einer neuen Video-Show auf DVD. „PC Games-Reporter" verknüpfte Gameplay-Videos mit Reiseberichten, Interviews und Beiträgen aus den Entwicklerstudios. Durchs Programm führte Redakteur Christoph Holowaty. Legendär bis heute: die zahllosen Outtakes.



Für die 45 Minuten lange Einstiegsfolge unserer neuen Videoshow PC Games-Reporter meldete sich Christoph Holowaty aus dem Auto- und Technikmuseum in Sinsheim.

DIRK GOODING

„Spielspaß mit Spätzünder: Soldiers ist definitiv nichts für Anfänger."

Ohne Zweifel ist **Soldiers** ein gefundenes Fressen für frustrationsresistente Taktiker, die sich von einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lassen. Das liegt natürlich auch an der grandiosen grafischen Inszenierung mit Bombast-Explosionen und hohem Schlachtfeld-Detailgrad. Die extrem steile Lernkurve verhindert aber schnelle Erfolgserlebnisse in frühen Spielstadien und frustriert Einsteiger. Nach einigen teils qualvollen Stunden erschließt sich dann jedoch die Faszination. Jede Mission steht für ein bis drei Stunden packende Unterhaltung – also genug Spielspaß fürs Geld.

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Best Way
Studionote: -
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene und Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.600 MHz, 256 MByte RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 2
Optimum: 2.400 MHz, 512 MByte RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Enorme spielerische Tiefe
+ Abwechslungsreiches Missionsdesign
+ Brillante, sehr detaillierte Grafik
− Sehr steile Lernkurve, nichts für Anfänger
− Fehlerhafte oder fehlende Lokalisierung

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER		
86	GRAFIK	SEHR GUT (94)
	SOUND	BEFRIEDIGEND (70)
	STEUERUNG	GUT (84)
	MEHRSPIELER	GUT (86)

Halbwegs gut: Lizenzversoftungen mit Kick

Von Leinwand und Mattscheibe auf euren PC: *Alias* und *(T)raumschiff Surprise*

Wer wollte 2004 nicht mit ihr spielen, der „Braut, die dich verhaut"? Die Rede ist natürlich von Jennifer Garner in ihrer Rolle als sexy Geheimagentin Sydney Bristow. Deren Auftritt in ihrer eigenen PC-Adaption zur gleichnamigen TV-Serie *Alias* inspirierte Tester Christian Sauerteig zum denkwürdigen Spruch: „Zwei Brüste für kein Halleluja". Die Lobpreisung blieb aus, weil Entwickler Super Happy Fun Fun (den Namen haben wir uns nicht ausgedacht, Ehrenwort!) die Steuerung vermurkst hatte. Schade um den tollen Rest, vom abwechslungsreichen Leveldesign über die für Fans interessante Story bis hin zum authentischen Soundtrack und der Original-Sprachausgabe. Wertung: 68.

Ein überaschend gutes Spiel zum Film lieferte in diesem Monat derweil *Moorhuhn*-Macher Phenomedia ab: *(T)raumschiff Surprise* war für Freunde des schrägen Bully-Humors ein solides Adventure mit viel Witz und logischen Rätseln. Einzig die langweiligen Minispiele verhinderten eine höhere Wertung, am Ende war es eine 74.



Doom 3

Für id Softwares Ego-Shooter gingen wir durch die Hölle.

Schon vor zehn Jahren erschwerten uns Spielehersteller und ihre Sperrfristen zur Berichterstattung (Embargos) die Heftplanung. *Doom 3* durften wir damals etwa keine Wertung geben, weil die PC Games 09/2004 bereits zwei Wochen vor Verkaufsstart am Kiosk lag. Das hielt uns aber nicht vom Testen ab: Die Ballerprofis Thomas Weiß und Dirk Gooding wühlten sich zwei Tage lang durch virtuelle Dämoneninnereien, stürmten finstere Korridore entlang und fürchteten sich vor den bis dato „dreidimensionalsten Monstern“ der PC-Geschichte. Das Ergebnis: ein neunseitiger Test, dem es an nichts fehlte. Außer der Zahl am Ende. Schnörkellos und für damalige Verhältnisse technisch beeindruckend, so präsentierte sich *Doom 3* unseren Testern. O-Ton: „Grafik und Sound gehen [..] eine perfekte Symbiose ein und schaffen einen schaurig-schönen Albtraum.“ Die 20-stündige Kampagne beschämt heutige Ego-Shooter mit ihrer Länge, der Mehrspielermodus war dagegen nur ein Anhängsel. Trotz drastischer Gewaltdarstellung (Stichwort: Kettensäge) erschien *Doom 3* ungeschnitten in Deutschland. Die Wertung des Spiels lieferten wir übrigens eine Ausgabe später nach. Es war die verdiente 90.



DOOM 3
ACTIVISION
CA. € 45,-

THOMAS WEISS

„Grafisch wegweisend und spielerisch auf konstant hohem Niveau.“

Als **Silent Hill**-Fan hätte ich mir mehr ruhige, beklemmende Augenblicke in der Dunkelheit wie zu Beginn des Spiels gewünscht. Doch die Non-Stop-Action wird von einem solchen Grafik-Bombast gestützt, dass ich das verspielte Grusel-Potenzial gut verkrafte. Für eine Sache möchte ich id Software besonders auf die Schulter klopfen: Danke, dass **Doom 3** ohne überflüssige Schnörkel wie aufgesetzte Schleichelemente oder bedienbare Geschütztürme auskommt. Böten die 20 Stunden Spiel insgesamt ein bisschen mehr Schauplatz-Abwechslung und Innovation, **Far Cry (dt.)** wäre geschlagen.

DIRK GOODING

„Ein Klassiker – aber nicht für jedermann!“

Doom 3 ist wie ein optisch umwerfender Edel-Sportwagen ohne neumodischen Ausstattungs-Schnickschnack. Und dieser rasante Flitzer bietet in erster Linie eines: kompromisslosen Ballerspaß. Klar

World of Warcraft

„Die erste Wahl für Genre-Einsteiger und Gelegenheitsspieler“

Thomas Weiß

Schon der auf sieben Seiten zelebrierte Betatest zu Blizzards heute legendärem MMOG ließ für unseren Redakteur keinen Zweifel: *World of Warcraft* werde „eines der besten Online-Rollenspiele, die je erschienen sind“. Recht hatte er.

„Könnt ihr mir helfen?“

Nein, Philipp, deine Verlobungsreise nach China musst du schön selbst bezahlen!

Sponsoring

Hallo, liebes PC-Games-Team,
ich habe zwei Fragen. Die erste ist: Können Sie mich sponsern? Ich habe heute eine eigene, kleine Computerfirma eröffnet und brauche noch einen Supersponsor. Ich beschäftige mich in meiner Firma mit PC- und Konsolen-Spielen. Die zweite Frage ist: Könnt ihr mir helfen? Ich muss nach China fliegen, habe natürlich nicht das Geld und frage nach einer Spende. Mein Ticket kostet 778 Euro. Es geht um meine Verlobung. Ich habe schon 300 Euro bezahlt, nun fehlt mir der Rest. Ich mache sehr gerne für Sie Werbung oder das, was Sie möchten.

HORNICKEL PHILIPP

THQs Notoperation

Der Publisher warb ... aggressiv für *Dawn of War*.



MEISTERWERKE

Ultima Underworld: The Stygian Abyss

AUF HEFT-DVD

Video zum Spiel

Das Artwork von *Ultima Underworld* fängt die düstere Atmosphäre des Spiels hervorragend ein.

Von: Andreas Bertits/
Marc Brehme

Mehr als ein geniales Spiel. *Ultima Underworld* ebnete den Weg für moderne Rollenspiele.

Es gibt Computerspiele, die das Genre dermaßen voranbringen, dass selbst Jahrzehnte später noch Titel erscheinen, die ohne diesen Vorreiter so nicht möglich gewesen wären. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* von Blue Sky (später Looking Glass) ist ein solches Spiel. Angesiedelt in der Fantasywelt der bekannten *Ultima*-Serie, erkundet ihr einen riesigen Dungeon voller Gefahren und Herausforderungen. Im Gegensatz zu ähnlichen Spielen jener Zeit bereiste man diese Unterwelt mit 360-Grad-Bewegungsfreiheit und einer komplett texturierten 3D-Umgebung. Was für heutige Verhältnisse normal ist, war 1992 eine Revolution.

Zufalls-Ultima

Paul Neurath und sein Team von Blue Sky wollten ein neues Spielerlebnis und eine virtuelle (Unter-) Welt erschaffen, die so realitätsnah war, wie es damalige Spiele nie geschafft hatten. Als sie ihr Ergebnis dem *Ultima*-Entwicklungsstudio Origin zeigten, wollte man es dort direkt zu einem Teil der bekannten Rollenspiel-Serie machen. Dass es aber gar nicht von Grund auf als solches geplant war, merken Kenner der Serie an einigen Stellen. Beispielsweise an der Geschichte.

Der Avatar, Held aller *Ultima*-Spiele, wird von einem Geist ins Fantasyland Britannia teleportiert. Als dort ein finsterer Magier direkt die Tochter des örtlichen Barons entführt, schiebt man dem Avatar die Schuld in die Schuhe. Denn diesen kennt hier kurioserweise kaum noch jemand, sind seit seinem letzten Besuch im Land doch viele Jahre vergangen. Um seine Unschuld zu beweisen, steigt der Held in den namensgebenden Dungeon



Die Karten werden automatisch mitgezeichnet, doch ihr selbst müsst sie mit Hinweisen beschriften.

In einem unterirdischen Fluss versucht uns ein Krake in die Tiefe zu zerren und zu fressen.

„Es waren wahnsinnig hochgesteckte Ziele für die Zeit.“

PC Games: Wie wurde die Idee von *Ultima Underworld* geboren? Das Spiel war ursprünglich nicht als *Ultima* konzipiert, richtig?
Neurath: „Ja, *Ultima Underworld* startete einfach als *Underworld*. Ungefähr bei der Hälfte der Entwicklungszeit änderten wir den Namen zu *Ultima Underworld*. Das war ein Teil unserer Vertriebsvereinbarung mit Origin. Origin und Richard Garriott waren die Schöpfer der klassischen *Ultima*-Serie und sie boten uns an, den Markennamen zu nutzen und das Spiel in ihrem fiktiven Hintergrund anzusiedeln. Aber unabhängig vom Namen war das zugrunde liegende Konzept immer, dass wir das klassische ‚Dungeon Crawler-‘Spielprinzip realistischer und immersiver gestalten wollten.“

PC Games: *Ultima Underworld* war das erste Spiel, das eine voll texturierte Spielwelt mit 360-Grad-Bewegungsfreiheit bot. Wie schwer war es, dies mit den technischen Einschränkungen der 1990er-Jahre umzusetzen?
Neurath: „Es war nicht einfach (lacht). Als wir damit begonnen haben, waren wir uns nicht einmal sicher, ob wir es schaffen würden. Wir haben die ersten drei Monate nur damit verbracht, technische Experimente durchzuführen, um zu sehen, ob ein PC dieser Ära überhaupt in der Lage war, Echtzeit-3D-texturierte Dungeons darstellen zu können. Wir haben dann einen Weg gefunden, es zu tun, auch wenn wir das 3D-Render-Fenster auf die Hälfte der Größe reduzieren mussten, um ein flüssiges Spielen zu gewährleisten. Das war noch zu Zeiten, bevor es 3D-Grafikbeschleuniger gab. Aber abgesehen von der Grafik mussten wir auch eine simulierte 3D-Welt mit Physik und KI-Kreaturen erschaffen, die darin herumlaufen konnten. Genauso wie ein 3D-Interface – und das alles mussten wir mit Fantasy-RPG-Mechaniken und einer Story kombinieren. Es waren wahnsinnig hochgesteckte Ziele für die Zeit.“

PC Games: Wodurch hat sich das Spiel von anderen Genre-Vertretern abgehoben?
Neurath: „Wir wollten, dass sich der Spieler so fühlt, als hätte man ihn in eine reale und lebendige Unterwelt geworfen, in der er Entscheidungen auf der Basis treffen konnte, als wäre er wirklich dort. Man konnte die Monster wie in anderen Dungeon Crawlern bekämpfen oder ihnen ausweichen, an ihnen vorbeischleichen, Fallen stellen und so weiter. Einige Monster waren auch nicht böse, mit einigen intelligenten Kreaturen konnte man auch Freundschaften schließen. Wir wollten, dass die Spieler ihre eigenen Lösungen für die Herausforderungen finden konnten.“

PC Games: Hättest du je geglaubt, dass *Ultima Underworld* eine solche Auswirkung auf Computerspiele haben würde und selbst heute noch Entwickler inspiriert, die *Ultima Underworld* als Genre-Referenz bezeichnen?


Paul Neurath ist Gründer von OtherSide Entertainment.

Neurath: „Kurz: nein. Es ist erstaunlich und lässt mich demütig werden, dass bekannte Größen der Industrie sogar zwei Jahrzehnte später die *Ultima Underworld*-Spiele als Einfluss für ihre aktuellen Designs angeben.“

PC Games: Was ist dein Lieblings-Feature aus *Ultima Underworld*?
Neurath: „Es hört sich nach einer kleinen Sache an, aber ich finde es toll, mir eine Angel zu basteln, um damit Fische als Nahrung zu fangen. Wir sind dem Angelspiel-Wahnsinn damit wohl um ein paar Jahre voraus gewesen.“

Stygian Abyss hinab, wohin der Bösewicht die Tochter entführte. Dort muss er sich aber einer viel größeren Gefahr stellen.

Bewohner der Unterwelt

So steht ihr nun am Eingang des riesigen Dungeons, ohne Waffen, Rüstungen und Nahrung. Also schleicht ihr euch vorsichtig durch die düsteren und gruseligen Gänge. Von einem passenden Soundtrack untermalt, erkundet ihr Räume auf der Suche nach nützlichen Gegenständen. Denn in der Dunkelheit lauern viele Gefahren, denen ihr nur mit Waffengewalt oder Magie entgegentreten solltet. Allerdings sind nicht alle Bewohner der Unterwelt böse – noch ein Punkt, durch den sich *Ultima Underworld* von anderen Dungeon Crawlern dieser Zeit unterscheidet.

In den acht Levels trefft ihr auf Goblinstämme, Echsenmenschen, Ritter oder Zwerge, die zwar nicht wirklich in die Hintergrundgeschichte von *Ultima* passen, dafür aber einen gewissen Tiefgang ins Spiel bringen. In teilweise ausufernden Gesprächen erfahrt ihr mehr über diese Völker, müsst für sie Aufgaben erledigen, könnt Hinweise auf euer weiteres Vorgehen erhalten und dürft auch Handel treiben. Um mit den Echsenmenschen zu sprechen, müsst ihr sogar deren Sprache erlernen!

Lebendige Welt

Die Unterwelt von *Ultima Underworld* fühlt sich auch aufgrund dieser freundlich gesinnten Bewohner lebendig an. Es handelt sich nicht um einen Dungeon voller Monster, durch den man sich einfach Raum für Raum kämpft. Selbst Pflanzen und Pilze, die ihr am Wegesrand findet, haben eine Bedeutung. Denn diese dürft ihr entweder essen oder mittels Alchemie zu Tränken verarbeiten, die Lebensenergie oder Mana regenerieren oder als Nahrung dienen, denn auch Helden müssen in der Unterwelt essen. Aber aufgepasst: Nicht

ULTIMA UNDERWORLD 2

Dem Erfolg von *Ultima Underworld* folgte eine Fortsetzung, die deutlich mehr auf *Ultima* getrimmt war.

Schon 1993, nur ein Jahr nach *Ultima Underworld*, veröffentlichte dasselbe Entwicklerstudio nun unter der Firmierung Looking Glass mit *Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds* einen Nachfolger. Man merkte dem Spiel sofort an, dass es direkt als Teil der *Ultima*-Serie konzipiert war. Die Geschichte war zwischen den Spielen *Ultima 7 Part 1: The Black Gate* und *Ultima 7 Part 2: Serpent Isle* angesiedelt und drehte sich um den Bösewicht Guardian, der das Schloss von Lord British, Herrscher über Britannia, in einen schwarzen Kristall einschloss. Der Avatar musste mehrere Welten bereisen, um den Kristall sprengen zu können.

Ultima Underworld 2 bot ein größeres Sichtfenster, mehr Story und abwechslungsreiche Welten, darunter eine Eiswelt voller Yetis, Rutschpartien und Schneeballschlachten. Das Grundprinzip des ersten Teils blieb unangetastet und jeder, der *Ultima Underworld 1* gespielt hatte, konnte sofort in den zweiten Teil einsteigen. Ein dritter Teil war ebenfalls in Entwicklung, wurde aber leider nicht fertiggestellt.


In *Ultima Underworld 2* bereiste man verschiedene Welten wie diese Eiswelt voller gefährlicher Yetis.


Zwei gefährliche Feuer-Elementare bewachen den Zugang zu einem Raum. Die Feuerbälle der Wesen sind tödlich.



Zwischensequenzen erzählen die Geschichte des Spiels weiter. Hier treffen wir den Magier Tyball.

alles ist essbar und man kann sich leicht vergiften. Wer geschickt ist, bastelt sich eine Angel und geht an einem unterirdischen Teich oder Fluss angeln. Doch Vorsicht! Aus dem kühlen Nass können unvermittelt Fangarme auftauchen und ein Krake zieht euch in die Tiefe! Diese detaillierte und lebendige Welt, gepaart mit der düsteren und spannenden Atmosphäre zeichnen *Ultima Underworld* aus.

Runenmagie

Da es sich bei *Ultima Underworld* um ein Fantasy-Rollenspiel handelt, spielt natürlich auch Magie eine Rolle. Zaubersprüche müsst ihr aber nicht lernen, sondern aus Runen zusammensetzen. Diese Runensteine findet ihr überall im Dungeon. Dann ist probieren angesagt. Welche Kombination welchen Zauber auslöst, werdet ihr bald herausfinden. So könnt ihr zum Beispiel Feuerbälle schleudern, euch heilen, Monster zur Unterstützung herbeirufen oder schweben.

Um möglichst effektiv zu zaubern und auch zu kämpfen, müsst ihr euren Helden rollenspieltypisch verbessern. Dazu stehen euch verschiedene Fertigkeiten zur Verfügung, die ihr mit der Zeit steigert. So schlagt ihr kräftiger zu, sprecht mehr Zaubersprüche oder repariert effektiver kaputte Ausrüstung. Denn eure Waffen und Rüstungen nutzen sich mit der Zeit ab. Wer sie nicht schnell instand setzt, steht unter Umständen ohne Möglichkeit zur Verteidigung da. Dann hilft nur, mit einem der Bewohner der Unterwelt zu handeln, sofern man in dunklen Gängen oder bei besiegten Feinden Gold oder andere wertvolle Gegenstände gefunden hat.

Nachdenken ist angesagt

Ultima Underworld erschien zu einer Zeit, zu der es noch keine automatischen Markierungen für Missionen gab. Man musste sehr viel selbst überlegen, Hinweise sammeln und ausprobieren. Beispielsweise ist es eine eurer Aufgaben, die Gebeine eines Magiers zu finden, die aber weder auf der Karte markiert werden noch eine entsprechende Bezeichnung tragen. Hinweise von NPCs, dass in einem bestimmten Bereich des Verlieses ein mächtiger Magier gestorben sein soll, weisen uns die Richtung. Als sich um dort gefundene Knochen Zauberutensilien türmen, dämmert es uns, dass dies die gesuchten Gebeine sind. Auf diese detektivische Art und Weise arbeitet ihr euch in der Geschichte des Spiels voran. Das geht zwar mühsamer als in modernen Rollenspielen, dafür hat man aber nach jeder erfolgreich absolvierten Mission das Gefühl, wirklich etwas erreicht zu haben.

Atmosphäre hui, Steuerung pfui

Selbst mit der heute grobpixeligen VGA-Grafik erschafft *Ultima Underworld* eine dichte Atmosphäre. Allerdings sorgte die ungenaue Steuerung bereits 1992 für frustreiche Momente. Vor allem Sprünge über tiefe Abgründe gerieten zum Glücksspiel. Vom Tiefgang und der Komplexität ist das Spiel auch heute noch konkurrenzfähig und übertrifft sogar manche Rollenspiele, die es zu gut mit der Vereinfachung meinen. Ein echter Genre-Meilenstein! ❑

ANDREAS ERINNERT SICH:

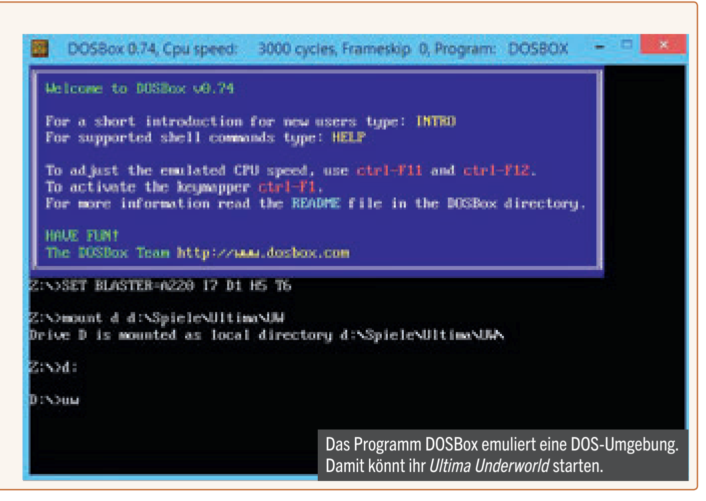


Selten hat mich ein Spiel so gepackt wie *Ultima Underworld*. Schweißausbrüche, wenn in einem unerforschten Gang plötzlich die Fackel erlosch, und Schrecksekunden, wenn ein neues Monster hinter einer Ecke hervorsprang, sprechen für die Atmosphäre. Doch es steckt auch ein echtes *Ultima* im Spiel, was man am Tiefgang, der Interaktion mit den Bewohnern des Dungeons und der Umgebung sowie den komplexen Rollenspiel-Elementen erkennt. Dass Designer Paul Neurath jetzt mit *Underworld Ascension* an einer Neuauflage arbeitet, lässt mich auf ein tolles neues Spielerlebnis hoffen.

WIE STARTET MAN ULTIMA UNDERWORLD?

***Ultima Underworld* ist ein altes Spiel und wurde 1992 noch unter DOS gespielt. Daher ist es nicht so einfach, es unter modernen Windows-Betriessystemen zu starten.**

Nativ läuft *Ultima Underworld* unter aktuellen Windows-Betriebssystemen nicht. Abhilfe schafft hier das kostenlose DOS-Emulationsprogramm DOSBox. Habt ihr *Ultima Underworld* installiert, startet ihr als Nächstes das Programm DOSBox. Es öffnet sich eine Eingabeaufforderung. Hier gebt ihr den Befehl „mount" (jeweils ohne Anführungszeichen) ein inklusive des Pfads, wohin ihr das Spiel installiert habt. Beispielsweise lautet der Befehl dann
mount c c:\Ultima Underworld
Nun könnt ihr durch die Eingabe des Befehls **C:** [Enter] zu diesem Verzeichnis wechseln. Danach gebt ihr den Befehl **UInstall** [Enter] ein, wodurch ihr auswählen könnt, welche Soundkarte ihr für Musik und Soundeffekte nutzen wollt. Schließt danach dieses Fenster.
Als Nächstes gebt ihr den Befehl **UW** [Enter] ein. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* sollte jetzt starten.
Das Tool DOSBox könnt ihr euch unter diesem Link kostenlos herunterladen:
www.dosbox.com



Das Programm DOSBox emuliert eine DOS-Umgebung. Damit könnt ihr *Ultima Underworld* starten.

ROSSIS RUMPELKAMMER



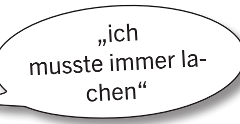
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



**Ich schreibe diese Zeilen im August und wir befinden uns mitten im Sommerloch. Was läge näher, als dieses Loch mit einer Urlaubsreise zu füllen?
Eine ganz, ganz schlechte Idee!**

Leider ist es so, dass sich in diesem Monat halb Deutschland synchron auf Reisen begibt, was ein paar unangenehme Begleiterscheinungen zur Folge hat. Überbuchte Hotels und überfüllte Strände zählen da noch zu den kleineren Übeln. Dass während dieser Wochen die Preise vervierfacht werden, ist schon deutlich schmerzhafter. Etwas tröstlich mag hier die Tatsache sein, dass die wirklich beliebten Ziele eh schon bis 2019 ausgebucht sind und man somit notgedrungen dorthin ausweichen muss, wo eigentlich niemand hin will und die Preise nur verdreifacht wurden. Wer hofft, im Urlaub Exotisches kennenzulernen, wird allzu oft nicht enttäuscht, falls diese Hoffnung exotische Krankheitserreger beinhaltet. Freut man sich auf exotische Tierarten, kommt man meist auch voll auf seine Kosten. Allerdings wird man von diesen Tieren häufig gebissen, gestochen oder sie flüchten beim Essen vom Teller.
Wer sich mit diesen Dingen herumärgern darf, hat das Schlimmste aber bereits überstanden! Zwingend notwendig für einen Urlaub ist die Anreise und hier lauern mindestens ebenso viele Schreckmomente. Am einfachsten beginnt man die Ferien mit einem Flug zum ausgewählten Ort. Die Flugangst lässt sich leicht verdrängen – ich habe keine Angst vor dem Fliegen, ich habe nur Angst vor dem Abstürzen. Als wenig tröstlich empfinde ich hierbei die Tatsache, dass sich unter meinem Sitz eine Schwimmweste befindet. In 10.000 Metern Höhe trägt dies keineswegs zu meiner Entspannung bei. Wenn der Flieger eine Flughöhe von 0,0 Metern erreicht hat und ich noch am Leben bin, habe ich das Schlimmste ja bereits überstanden. Vor dem Flug muss ich stundenlange Wartezeiten, endlose Wanderungen im Flughafen und eine entwürdigende Prozedur beim Einchecken über mich ergehen lassen, nur damit ich mich dann in etwas, welches euphemistisch „Sitzplatz" genannt wird, eingepfercht wiederfinden kann. Würde ich meinen Hund stundenlang in so beengten Verhältnissen einsperren, riefe das zu Recht den Tierschutz auf den Plan. Die nächsten Stunden darf ich dann mit Wildfremden verbringen – und zwar im Verbund mit einer körperlichen Nähe, die einen in manchen Ländern bereits als verheiratet gelten ließe. Will man das alles vermeiden, kann man auch mit dem eigenen Auto anreisen. Die beknackteste aller Ideen! Der Stau ist und bleibt das beliebteste Reiseziel der Deutschen. Immerhin hat man hier die nötige Muße, um eventuell vorhandene Ehefrauen und Kinder kennen zu lernen. Allerdings nicht gerade von ihrer besten Seite.
Baustellen, ausgefallene Zugverbindungen, Koffer im falschen Flieger, Wartezeiten im Airport, Stau, überfüllte Hotels, Dauerstreit mit dem Partner, Durchfall, Sonnenbrand, Fluglotsenstreik, Quallen, Moskitos und permanente Sprachschwierigkeiten – man braucht schon sehr viel Humor, um einen Sommerurlaub ertragen zu können.

Stau



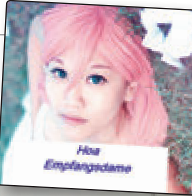
Hallo Rainer,
ich musste immer lachen über deine Einsichten und Fundstücke zum Thema Stau. Ich hoffe, da kommen noch Fortsetzungen. Kann man dir da eigentlich auch seine eigenen Fundstücke schicken?
Viele Grüße aus Düsseldorf:
Bernd

Eigentlich war es als einmalige Aktion vorgesehen. Ich war dann aber selbst überrascht, wie viele Motive ich fand und welchen Zuspruch die Aktion bekam. Natürlich nehme ich auch gerne passende Fotos von Lesern zum Thema an – vielleicht ist dies ja der Beginn der neuen Rubrik „Neulich im richtigen Leben".

Mein heutiges Fundstück ist ein Paradebeispiel für den grassierenden Kevinismus. Ich habe keinen Schimmer, was Menschen dazu treibt, mittels Aufkleber der Umwelt kundzutun, welch fürchterlich originelle Namen sie sich doch für ihre Bäl… äh … Kinder ausgedacht haben. In Albträumen beschleicht mich sogar der Verdacht, solche Aufkleber könnten am Heck ange-

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Vormonat: Unsere Hoa haben sehr viele richtig erraten und per Los geht der Preis an Rose Schäfer.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

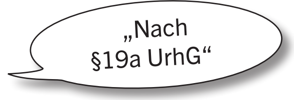
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth



bracht worden sein, weil der Fahrer des Wagens um Erlösung mittels Auffahrunfall bittet.

Was den Besitzer dieses PKWs geritten hat, seinen Spross „Erind“ zu nennen, bleibt mir sogar trotz Google weitgehend ein Rätsel. Da vermutlich nicht der trostlose Punkt in Albanien Pate stand, war es vermutlich der nicht weniger trostlose Fußballspieler. Sollte ich damit einem wirklichen Träger dieses Namens zu nahe getreten sein, heuchle ich schon im Voraus eine Entschuldigung. Der Name ist weit weniger peinlich als der Drang, Namen auf Heckscheiben zu kleben.

Spamedy



Guten Tag,

Am 02.08.2014 wurde von Ihrem Computer mit der IP-Addresse 115.194.13.88 um 05:19:11 der Film „Star Trek: Into Darkness“ gedownloadet. Nach §19a UrhG ist dies ein krimineller Verstoß. Unsere Anwaltskanzlei muss dies ans zuständige Strafgericht melden, außer Sie Zahlen ein außergerichtliches Bußgeld in Höhe von 135.16 Euro an uns. Die Rechnung „1391.cab“ entnehmen Sie dem Anhang.

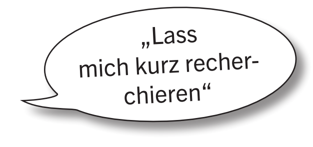
Hochachtungsvoll, Rema Engel

Da der Text in überraschend gutem Deutsch abgefasst wurde, hätte ich ihn beinahe ernst genommen. Allerdings ging diese E-Mail an meine berufliche Adresse, im Büro pflege ich mich jedoch um fünf Uhr morgens nur sehr ungern aufzuhalten und die IP-Adresse erschien mir auch etwas seltsam.

Eine kurze Nachfrage ergab: „The IP address 115.194.13.88 was found in Beijing, Beijing, China. It is allocated to CHINANET Zhejiang province network, China Telecom Hangzhou” So etwas kann jeder Laie innerhalb von zehn Sekunden nachprüfen. Und wer eine Rechnung als .cab verschickt, ist weit weniger vertrauenswürdig als der Wolf aus Rotkäppchen!

Ein guter Filter für Spam ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

D-Day



Lieber Rossi,

entgegen der landläufigen Meinung, PC-Spiele zu zocken schade den Schulnoten, konnte ich bei meinem Sohn Johannes andere Erfahrungen machen. Zumindest die Total-War-Reihe mit „Rome“ und „Medieval“ hat bei ihm großes Interesse an Geschichte und Geografie geweckt. Im aktuellen Heft findet sich unter der Rubrik „Vor zehn Jahren“ auch ein Stück Vergangenheit. 50 Jahre D-Day! Bloß welcher besondere Tag im Jahre 1954 mag da wohl gemeint sein? Lass mich kurz recherchieren: Die Uraufführung des Domino-Day mit 105 Dominosteinen in Holland? Geburt Dieter Bohlen? 7.2.1954. Treffer! Dieter B. als Teil der PC-Spielegeschichte? Rossi, Hilfeee! Bitte sag, dass das nur ein Fiebertraum (bzw. ein Rechenfehler;) ist!

Gruß aus Weimar, Jan

Danke. Deine E-Mail hat mich prächtig unterhalten. Und du hast vollkommen recht – da ist dem Kollegen in der Tat ein Lapsus unterlaufen. Damit du bei deinem Sohn punkten kannst, verleihe ich dir natürlich nicht den Titel „Klugscheißer des Monats“, sondern ernenne dich zum externen Fehlersucher erster Klasse. Der betreffende Kollege gelobte Besserung, nachdem ich ihm ein Geschichtsbuch mittels kinetischer Energiezufuhr nahe brachte.

Laras Code-problem

„Welches muss ich denn da öffnen“

Hallo Leute,

habe mit Eurem Heft 08/14 die Vollversion von „Lara Croft and the Guardian of Light“ gekauft. Um meine persönliche Seriennummer zu erhalten, muss ich auf www.pcgames/codes den im Heft veröffentlichen Code eingeben. Auf dieser Website erscheinen aber eine Menge Spiele. Welches muss ich denn da öffnen, um an meine persönliche Seriennummer zu gelangen? Es wäre auch sehr liebenswürdig von Euch, wenn Ihr mir meine persönliche Seriennummer gleich übermitteln könntet.

Mit freundlichen Grüssen: Micha

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Star Wars Mood Light

Was ist ein „Mood Light“? Es ist eine Art kleiner Lampe, die für ein Nachtlicht nicht hell genug leuchtet. Das war jedenfalls das Erste, was mir zum „Star Wars Mood Light“ eingefallen ist. Der Helm von Darth Vader ist gut 16 cm hoch und macht einen recht wertigen Eindruck. Drei Batterien bringen sein Innerstes dazu, blutrot zu leuchten, wobei die Lichtentwicklung irgendwo zwischen Glühwürmchen und Kerze liegt. Sieht nett aus, ist aber nicht spektakulär. Allerdings sieht das Ding auf meinem TV-Rack unverschämt gut aus, vor allem, wenn zu einem Film der Raum abgedunkelt wird. Komm auf die dunkle Seite der Macht – wir haben Mood Lights!

www.getdigital.de/



Bildquelle: getdigital

Eigentlich würde es genügen, sich bei der Auswahl für das betreffende Spiel zu entscheiden, indem man einen Titel wählt, welcher mit dem Spieletitel identisch ist. Da uns aber klar ist, dass dieses Vorgehen für manche Leser etwas zu kompliziert ist, haben wir uns zusätzlich eine einfachere Methode einfallen lassen. Man kann den Scrollbalken betätigen und sich so alle Titel anzeigen lassen. Dann wird jedem Buchstaben dort die Zahl zugeordnet, welche seiner Stelle im Alphabet entspricht. Ziffern werden unverändert übernommen. Von der so entstandenen Zahl zieht man nun den Code aus dem Heft ab, dividiert alles mit dem Erscheinungsmonat der betreffenden PC Games und verteilt die Endsumme auf Felder mit je vier Stellen, welche man mittels Minuszeichen trennt. Eventuell fehlende Ziffern werden am Ende durch Nullen ersetzt, um einen vollständigen Viererblock zu erhalten. Und schon hat man seinen eigenen, individuellen Code erstellt. Ist doch eigentlich ganz einfach, oder?

Verlust

„habe leider das Magazin nicht mehr“

Hallo Liebes PC Games Team

könnt ihr mir bitte mitteilen wo ich den Key für Rige Racer Unbounded aus der Ausgabe 02/14 finde habe leider das Magazin nicht mehr

Vielen Dank: KenSchi80

Eigentlich sollte man die Codes aus dem Heft aufheben, falls man irgendwann das Spiel doch noch installieren will. Die Karte verbraucht auch nicht viel Platz. Findige Menschen notieren sich den Code mit Edding (liebe Edding AG: Ich benutze euer Produkt wirklich und Sachspenden werden gerne angenommen) oder einem vergleichbaren wasserfesten Faserstift direkt auf der DVD. Sollte der Code wirklich abhanden gekommen sein, schickt mir eine E-Mail mit Kaufnachweis und ihr erhaltet Ersatz, ganz ohne doofe Bemerkungen. Als Kaufnachweis akzeptiere ich ein Foto des Kassenbons oder der DVD, solange es nicht aus der Bildersuche von Google stammt und darauf ersichtlich ist, dass ihr wirklich im Besitz der DVD seid.

Einloggen

„Ich habe ein Problem.“

Guten Abend.

Ich habe ein Problem. Ich habe mich vor kurzem Registriert und auch schon bestätigt kann mich mit diesen Daten aber irgendwie nicht einloggen.

Grüße Adrian

Wenn du dich mit diesen Daten irgendwie nicht einloggen kannst, wird vermutlich irgendwo irgendwas schief gegangen sein. Um dir da zu helfen, kann ich irgendwann irgendetwas unternehmen, oder ich leite das Problem an irgendeinen Kollegen weiter, der in irgendeiner Datenbank irgendetwas sucht.

Hilfestellung

„Es handelt sich um meinen Cousin.“

Hallo liebe PC-Games-Redaktion,

vielleicht könnt ihr mir bei einem Problem helfen. Dadurch, dass ihr viele Games testet und auch in Kontakt mit vielen Spieleherstellern steht, könntet ihr mir vielleicht bei der Suche nach potentiellen Arbeitgebern in der Spieleindustrie im Bereich 3D Design und VR helfen. Es handelt sich dabei um meinen Cousin, der bereits 4 Jahre in dem Bereich gearbeitet hat. Ich wäre euch sehr dankbar, wenn ihr ihm mit einigen Adressen oder Ansprechpartnern weiterhelfen könntet. Auch eine Empfehlung wäre super.

Mfg: A.S.

Wenn dein Cousin entsprechende Adressen sucht, wird er sehr leicht bei Google fündig. Dass ich jetzt in dieser Rubrik schon zum widerholten Male Google erwähne, macht mir etwas Angst, und ich sollte mir vermutlich eine neutrale Benennung angewöhnen. An die gefundenen Adressen kann er sich dann selbst wenden. Unsere persönlichen Ansprechpartner bei den diversen Firmen werden wir ihm natürlich nicht nennen, zumal diese in den wenigsten Fällen für personelle Entscheidungen zuständig sind. So grausam es auch klingen mag, aber wir sind weder die Auskunft noch eine Gemeinschaft menschlicher Suchmaschinen. Eine Arbeitsvermittlung sind wir übrigens auch nicht. Vor allem nicht für Leute, die wir gar nicht kennen.

Problemfall



das ist nicht gut es get nicht warum nicht kanier mir das sagen wie mach ich das woltt auf laden es get nicht mein name ist ROTBARON bitte macht was danke ich warte auf post ist bis zu 24

Christian Engel

Nein.

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Alexander im Land der Dänen.



Michael im Land der Schweden.



Nur Nina und Christian haben sich verlaufen und sind in Afrika gelandet.

Rossis Speisekammer

Heute: Rossis Currywurst



Wir brauchen:

- 1 Zwiebel
- 1 EL Balsamico
- 1/4 Liter Cola
- Olivenöl
- 2 EL süße Sojasoße
- 2 EL Worcestershiresauce
- etwas Zitronensaft
- 1/2 Flasche Ketchup
- Curry
- Cayennepfeffer

Als Wurst kommt bei mir eine schlichte Bratwurst zum Einsatz. Wer will, kann natürlich auch eine andere Wurst nehmen. Das A&O einer guten Currywurst ist und bleibt selbstverständlich die Sauce!

Dazu schneiden wir eine Zwiebel in kleine Stücke, braten sie in etwas Olivenöl an und löschen sie mit Balsamico ab. Dann geben wir einen Viertelliter Cola dazu und lassen alles bei kleiner Hitze gut einreduzieren. Danach kommen noch 2 EL Worcestershiresoße, ein Spritzer Zitronensaft, etwas Sojasoße und eine halbe Flasche Ketchup in den Topf. Jetzt nur noch nach Belieben mit Cayennepfeffer nachwürzen. Fertig. Über die gebratene und geschnittene Wurst die Sauce und reichlich Curry geben.

Diese Sauce ist übrigens eine wahre Allzweckwaffe und passt nicht nur zu Wurst. Sie macht sich auch zu gegrilltem und gebratenem Fleisch prima, kommt gut in einem Hamburger und schmeckt sogar als Sauce zu Spaghetti!

Wie hat es dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen. Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese

THRUSTMASTER®

Passende Add-ons



269,–

TX Racing Wheel F458

- Lenkrad • für PC & Xbox One
- Force Feedback mit einem bürstenlosen Industriemotor
- Ferrari 458 Italia Lenkrad im 7:10 Maßstab
- sequenzielle Schaltwippen • Pedale aus Metall

NJZT8A

89,90

Ferrari GTE Wheel Add-on

NJZT89



149,90

TH8A Add-on

NJZT8K



114,90

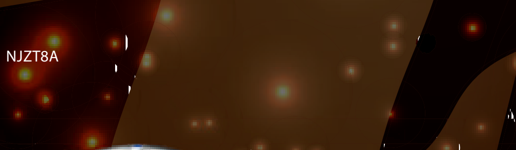
Ferrari F1 Wheel Add-on

NJZT84

99,90

T3PA Add-on

NJZT8H





369,–



T300RS

- Das erste offizielle Lenkrad für Sony PlayStation 4, Playstation 3 und PC
- Force Feedback mit einem bürstenlosen Industriemotor
- abnehmbarer Rennlenker im GT-Stil
- sequenzielle Schaltwippen • Pedale aus Metall

NJZT8J

349,–

T500RS

- Lenkrad für Sony PlayStation 3 und PC
- Force Feedback mit Industriemotor
- 12 Button • Lenkradschaltung
- 3er-Pedalsatz • Lenkeinschlag bis 1.080°
- Bremspedal mit einstellbarem Widerstand
- Pedale aus Metall

NJZT80



369,–

T300 Ferrari GTE Wheel

- Lenkrad für Sony PlayStation 4, Playstation 3 und PC
- Force Feedback mit einem bürstenlosen Industriemotor
- Ferrari 458 Italia Lenkrad im 7:10 Maßstab
- sequenzielle Schaltwippen • Pedale aus Metall

NJZT8I

ALTERNATE GmbH | Philipp-Reis-Straße 9 | 35440 Linden | Fon: 06403-905040 | mail@alternate.de



Samsung S32D850T LED

- LED-Monitor • 80 cm (32") Bilddiagonale
- 2.560x1.440 Pixel • 5 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 3.000:1 • Helligkeit: 300 cd/m²
- höhenverstellbar • Pivot • Energieklasse: B
- DisplayPort, HDMI, 1x DVI-D, 4+1x USB 3.0

V7LU00



BenQ XL2720Z

- LED-Monitor • 68,58 cm (27") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 1 ms Reaktionszeit (GtG)
- Kontrast: 12.000.000:1 (dynamisch)
- 144 Hz • Helligkeit: 300 cd/m²
- NVIDIA 3D Vision 2-ready • Energieklasse: A++
- DisplayPort, 2x HDMI, Dual-Link DVI-D, VGA, 3+1x USB

V6LC23



SAPPHIRE TRI-X R9 290 4 GB GDDR5

- Grafikkarte • AMD Radeon R9 290
- 1 GHz Chiptakt • 4 GB GDDR5-RAM (5,2 GHz)
- 2560 Shadereinheiten • DirectX 11.2, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JEXS0B





CM Storm Trigger Z MX Brown

- Gaming-Tastatur • 64-Kbyte-Speicher
- Cherry-MX-"Brown"-Tastenschalter
- 105 Tasten + 5 Sondertasten • 6-Key-Rollover
- abnehmbare Handgelenkauflage • USB
- 1.000 Hz Abfragerate

NTZV2A03



Razer BlackWidow Ultimate
2014 Stealth-Edition

- Gaming-Tastatur • mechanische Tasten
- 105 Tasten plus 5 Sondertasten • beleuchtet
- On-the-Fly-Makroaufzeichnung
- USB • leiser Tastenanschlag

NTZR29



Logitech G402 Hyperion Fury

- optische Maus • 4.000 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 20 G • 1.000 Hz Ultrapolling
- USB

NMZLGN



Sharkoon Gsone

- Headset • Frequenzgang: 10 Hz - 25 kHz
- Impendanz: 32 Ohm • Schalldruckpegel: 103 dB
- 53-mm-Premium-Lautsprecher
- Lautstärkeregler an der rechten Ohrmuschel
- Anschluss: 2x 3,5-mm-Klinke

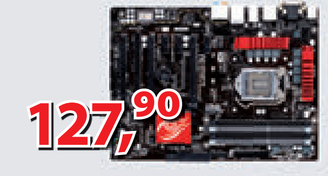
KH#S26



ZOTAC GeForce GTX 780 AMP! EDITION

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 780
- 1.006 MHz Chiptakt (Boost: 1.059 MHz)
- 3 GB GDDR5-RAM (6,2 GHz)
- 2.304 Shadereinheiten • DirectX 11, OpenGL 4.3
- DisplayPort, HDMI, 2x DVI • PCIe 3.0 x16

JDXTZ5



GIGABYTE GA-Z97X-Gaming 3

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • M.2, 1xSATAe, 6x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, PCI

GWEG39



be quiet! POWER ZONE 650W

- PC-Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 90% • Kabel-Management
- 135-mm-Lüfter • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- ATX12V 2.4, EPS12V 2.92

TN6V2P00



Corsair Graphite 730T

- Big-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 2,5"/3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis E-ATX- und XL-ATX-Bauform

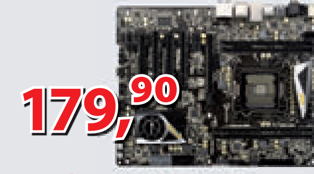
TQXV65



Crucial M550 2,5" SSD 256 GB

- Solid-State-Drive • CT256M550SSD1
- 256 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 500 MB/s schreiben • 90.000 IOPS
- Marvell 88SS9189 Controller • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMIMCL



ASRock X79 Extreme4

- ATX-Mainboard • Sockel 2011 • Intel® X79 Express (Patsburg) Chipsatz • Gigabit-LAN
- FireWire • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 5x SATA 6Gb/s, 4x SATA 3Gb/s, eSATA • 3x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 2.0 x1, 2x PCI

GMER02



EIZO FORIS FS2434

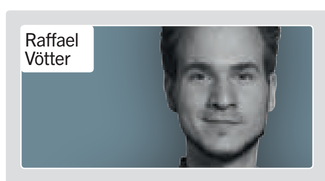
LCD für RTS, MOBA und MMORPG im Test

Das per HDMI, DVI-D oder D-Sub (RGB) anschließbare Eizo Foris FS2434 arbeitet mit einer Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln und besitzt ein IPS-Panel. Dazu kommen Techniken wie Smart Insight 2 und Smart Resolution, die Spielern taktische Vorteile bringen. Einerseits werden dunkle Spielabschnitte aufgehellt, sodass sich Gegner schwerer verstecken können. Andererseits schärft der Flachmann das Bild sanft nach, wodurch Spiele klarer und brillanter wirken. Für Shooter eignet sich der LCD mit einer gemessenen Reaktionszeit von 5 Millisekunden nicht. Dafür ist der Inputlag mit 7 Millisekunden nicht wahrnehmbar. Weitere Pluspunkte des dank seiner schmalen Rahmen (oben, rechts und links) auch für den Mehrmonitorbetrieb bestens geeigneten Bildschirms sind ein hohes Kontrastverhältnis von 1.195:1, eine sehr gute Farbbrillanz/Farbechtheit sowie eine Helligkeitsverteilung mit nur 11 Prozent Abweichung. Weitere nützliche Extras des Eizo Foris FS2434 sind die mitgelieferte Fernbedienung zur einfachen OSD-Steuerung sowie die Möglichkeit, den Bildschirm in der Höhe zu verstellen, zu drehen und zu neigen.

Info: www.eizo.de







Raffael Vötter

„Sniper Elite 3, so geht effiziente Programmierung und Tessellierung“

Im Juli lässt traditionell das Spiele-Sommerloch grüßen. Mit *Sniper Elite 3* erschien aber vor Kurzem ein interessanter Titel, den ich aus dem „Geheimtipp“-Status hieven möchte. Warum? Erstens, weil es hier darum geht, in weitläufigen Arealen und nicht in Schlauchlevels die Widersacher aus großer Distanz auszuschalten und das ohne Auto-Heal, sondern mithilfe von Medipacks/Verbänden. Zweitens bietet das Spiel eine interessante Technik. Es werden unzählige Objekte tesselliert. Das ist nicht neu, das Spiel setzt die Funktion jedoch nicht für „runde Blähungen“ mit heftigem Leistungseinbruch ein, sondern sorgt nur dafür, dass die Grafik besser wird – das wiederum ist neu. Außerdem ist das Spiel beispielhaft effizient programmiert, sodass schon ein Zweikerner wie ein Core 2 Duo mit 3,5 GHz etwa 50 Fps erreicht. Alles, was wie mein FX-8350 (1,67 GHz) schneller ist, stemmt das Spiel im Stromsparmodus.

HARDWARE AKTUELL

OPEN GL: NEUE VERSION 5.0

Die Open Graphics Library (Open GL) ist neben Direct X und Mantle die dritte API. Die für die Entwicklung verantwortliche Kronos Gruppe stellt auf der Siggraph im August die fünfte Version der API vor. Dabei steht auch bei Open GL 5.0 ein geringerer Treiber-Overhead im Vordergrund.

Info: www.khronos.org

SAMSUNG S27D590C

Beim Samsung S27D590C handelt es sich um den ersten UHD-LCD (16:9/3.840 x 2.160 Pixel) mit gekrümmtem Display. In seiner Fernsehsparte setzt Samsung schon länger auf die Curved-Display-Technik, die jetzt erstmalig beim 27-Zoll-Bildschirm des S27D590C zum Einsatz kommt.

Info: http://www.samsung.com/de

ASUS CROSSBLADE RANGER

Der Platinen-Spezialist Asus vergrößert sein beispielsweise für AMDs neue Kaveri-CPUs (A10-7850K, A10-7800) geeignetes Sockel-FM2+-Mainboard-Sortiment. Dabei hat Asus mit der neuen Crossblade-Ranger-Hauptplatine insbesondere den PC-Spieler im Visier, der auf eine gehobene Ausstattung bei Motherboards Wert legt. Neben Standards wie zwei PCI-Express-x16-Slots, vier Steckplätzen für DDR3-2666-RAM sowie acht SATA-6GB/s-Anschlüsse bietet das mit circa 130 Euro veranschlagte Crossblade Ranger Extras wie die schnelle Netzwerklösung Gamefirst III und für den Sound ein SupremeFX2014-Chip.

Info: http://goo.gl/GQen1L

SSD: PLEXTOR M6 PRO

Die Plextor M6 Pro löst den Vorgänger M5 Pro als Flaggschiff der Solid State Drives ab. Die Plextor M6 Pro nutzt zwar fast dieselbe Hardware wie ihr Vorgänger, soll aber dank einer Technik, bei der die SSD den Arbeitsspeicher des PCs als Zwischenspeicher nutzt, flotter zu Werke gehen.

Info: www.caseking.de

PALIT GTX 750 TI KALM X

Lautlose Spieler-Karte

Da Nvidias erste GPU der Maxwell-Serie, der GM107, mit einer hohen Energieeffizenz punktet, präsentiert unter anderem Palit im Juli eine passiv gekühlte Variante der GTX 750 (Ti), die Palit GTX 750 Ti Kalm X. Die Karte, die sich durchaus für den Einsatz in einem Silent-Spiele-PC eignet, basiert auf der 14,5 cm kurzen Referenzplatine, ihr komplett passiver Kühler verlängert sie auf 18,5 cm. Ein Stromanschluss wird nicht benötigt. Im Freiluftaufbau bei 25 °C Umgebungstemperatur im Leerlauf beträgt die GPU-Temperatur 35 °C. Unter Spielelast steigt sie kontinuierlich an, bis nach etwa 15 Minuten ihr Maximum von 81 °C erreicht ist. Der automatische Boost beträgt in dieser aufgeheizten Phase 1.071 bis 1.097 MHz, Störgeräusche wie Spulenfiepen sind nicht zu hören. Ein zusätzlicher 120-mm-Lüfter mit lediglich 500 U/Min. sorgt für traumhafte 45 °C Kerntemperatur und stabile 1.176 MHz.

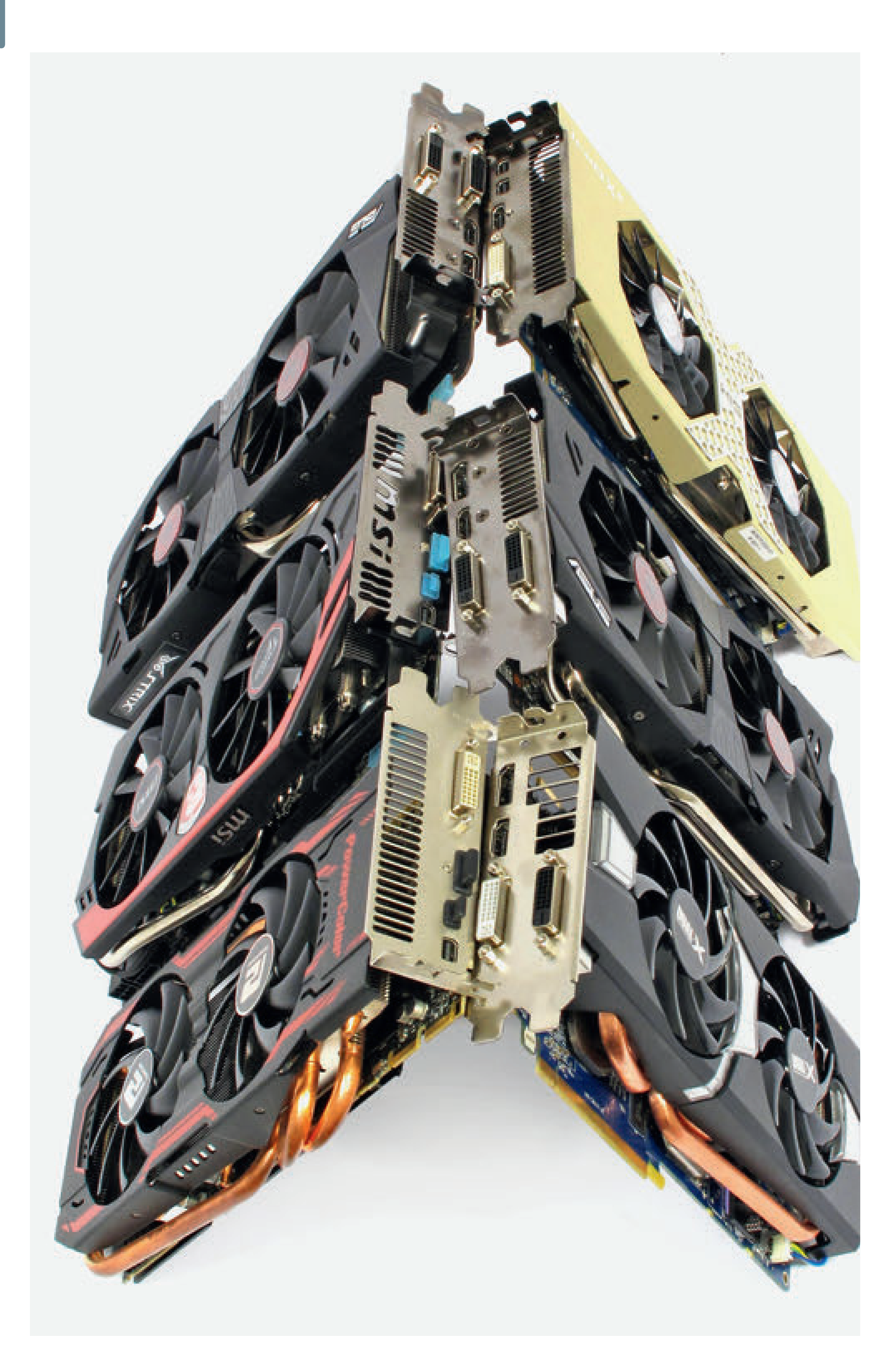
Info: www.palit.biz



Preisbrecher im Test

Sommerschlussverkauf! Preissenkungen haben den Grafikkartenmarkt gehörig aufgemischt. PC Games testet 13 aktuelle Preis-Leistungs-Knüller zwischen 150 und 200 Euro.

Von: Raffael Vötter



Während sich Non-IT-Medien mit dem Sommerloch herumschlagen müssen, ist davon auf dem Grafikkartenmarkt nichts zu spüren: Die GPU-Gerüchteküche brodelt und Preisnachlässe zeugen von einer baldigen Ablöse bewährter Produkte durch ihre Nachfolger – es gibt keinen besseren Zeitpunkt, ein Schnäppchen zu ergattern. Erleichternd hinzu kommt, dass der Preisbereich zwischen 150 und 200 Euro bei preisbewussten Spielern sehr beliebt ist.

PC Games bittet 13 Grafikkarten zum Test, damit ihr euch zum richtigen Zeitpunkt das richtige Produkt „schießt". Dank der redaktionellen Vorselektion müsst ihr euch indes keine Sorgen machen, Altsilizium zu kaufen, im Testfeld befinden sich einige sehr attraktive Grafikkarten, während sich deren Nachfolger (siehe Extrakasten auf der rechten Seite) noch beweisen müssen.

LEISTUNGSEINORDNUNG

Aufrüster haben unterschiedliche Präferenzen: Die einen wechseln schon für ein 20-prozentiges Leistungsplus den Pixelbeschleuniger, während andere die psychologisch wertvolle 100-Prozent-Marke anstreben. Damit ihr die derzeit erhältlichen Grafikkarten und Preistipps auf der rechten Seite besser einordnen könnt, geben wir euch nun ein paar Werte beliebter „Pixelrentner" an die Hand, die dem Leistungsindex der Kollegen von der PC Games Hardware entstammen. Diese basieren teilweise auf mehrere Monate alten Treibern, weshalb wir sie nicht in 1:1-Vergleiche einbinden, liefern aber wertvolle Anhaltspunkte für euer Aufrüstvorhaben:

- GTX 580 (1,5 Gigabyte): 47,5
- HD 6970 (2 Gigabyte): 43,0
- GTX 480 (1,5 Gigabyte): 38,8
- GTX 570: (1,25 GByte): 38,4
- HD 6950 (2 Gigabyte): 35,1
- GTX 560 Ti (1 Gigabyte): 32,5
- HD 5870 (1 Gigabyte): 31,1
- GTX 470 (1,25 GByte): 30,7
- HD 6870 (1 Gigabyte): 28,3
- GTX 460 (1 Gigabyte): 23,1

Wie ihr seht, ist der Leistungsfaktor 2 mithilfe der gekürten

TOMB RAIDER: R9 280 OC AUF HD-7970-NIVEAU

1.920 x 1.080, 2x SSAA, 16:1 HQ-AF – „Cliffs“

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7970 GE (3 GByte)	35	38,5 (+274 %)
Geforce GTX 770 (2 GByte)	32	34,9 (+239 %)
Radeon HD 7970 (3 GByte)	32	34,5 (+235 %)
Asus R9 280 Strix OC	31	33,9 (+229 %)
MSI R9 280 Gaming	30	33,5 (+225 %)
Powercolor R9 280 Turbo Duo	30	33,4 (+224 %)
Geforce GTX 680 (2 GByte)	30	33,3 (+223 %)
HIS R9 280 IceQ X²	30	33,2 (+222 %)
Sapphire R9 280 Dual-X OC	30	32,8 (+218 %)
Palit GTX 760 Jetstream	27	30,1 (+192 %)
Sapphire R9 270X Toxic	27	30,0 (+191 %)
Gainward GTX 760 Phantom	27	29,9 (+190 %)
MSI R9 270X Gaming	26	29,2 (+183 %)
Asus R9 270X Direct CU II TOP	26	29,2 (+183 %)
Powercolor R9 270X PCS+	26	28,6 (+178 %)
Geforce GTX 670 (2 GByte)	25	28,5 (+177 %)
Asus GTX 760 Direct CU II OC	25	28,4 (+176 %)
MSI GTX 760 Gaming	25	28,4 (+176 %)
Radeon HD 7870 (2 GByte)	22	25,0 (+143 %)
Radeon HD 6950 (2 GByte)	17	19,5 (+89 %)
Radeon HD 5870 (1 GByte)	13	16,8 (+63 %)
Geforce GTX 570 (1,25 GByte)	12	16,7 (+62 %)
Radeon HD 6870 (1 GByte)	13	15,5 (+50 %)
Geforce GTX 560 Ti (1 GByte)	12	14,1 (+37 %)
Geforce GTX 460 (1 GByte)	9	10,3 (Basis)

System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Catalyst 14.6 RC2, Geforce 340.43 Beta **Bemerkungen:** Während die übertakteten Versionen der GTX 760 auf 670-Niveau rangieren, erreichen die 280-OC-Karten fast die Radeon HD 7970.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

AMDS TONGA-GPU KOMMT

Gerüchten zufolge wird AMD noch im August neue Grafikkarten veröffentlichen, welche an die Stelle der hier getesteten Modelle treten.

Die oft gut informierte Gerüchteküche VR-Zone konkretisierte jüngst die Prognosen zu „Tonga“, einem neuen Mittelklasse-Chip von AMD. Tonga XT soll wie Tahiti XT (HD 79x0 & R9 280(X)) über 2.048 Shader-Einheiten verfügen und darüber hinaus architektonische Verbesserungen sowie eine höhere Energieeffizienz ins Feld führen. Die Breite der Speicherschnittstelle schrumpft gegenüber Tahiti von 384 auf 256 Bit, was Speicherbestückungen von zwei respektive vier Gigabyte nahelegt – wir tippen auf 2G im Referenzdesign und optionale 4G-Versionen der AMD-Boardpartner. Unter welchem Namen Tonga letztendlich debütiert und welche Grafikkartenmodelle damit realisiert werden, ist unbekannt. Denkbar sind sowohl eine Radeon R9 275(X), welche an die Stelle der R9 280 tritt, als auch eine R9 285(X), welche die Leistungslücke zur R9 290 (Hawaii-GPU) schließt. Es bleibt abzuwarten, ob es AMD gelingt, Tongas schmales Speicherinterface mithilfe großer Zwischenspeicher (Caches) und flinker GDDR5-Speicher abzufedern. Wir tippen auf 7-Gbps-RAM, gut für 3.500 MHz, womit dem Grafikchip so viel Roh-Transferrate zur Verfügung stünde wie Nvidias Geforce GTX 770.

Preistipps oft möglich. Alle nachfolgend getesteten Probanden sind außerdem mehr oder minder stark übertaktet, womit sich das Aufrüsten von einer Grafikkarte mit einem Indexwert um 30 definitiv lohnt.

RADEON R9 280 (3 GIGABYTE) VON ASUS, MSI, HIS, POWERCOLOR UND SAPPHIRE: Preislich allesamt attraktiv mit deutlichen Unterschieden bei der Leistung. Grafikkarten auf Basis der Radeon R9 280 bieten derzeit unschlagbar viel Leistung im Segment bis 200 Euro, bei Redaktionsschluss nahm der Abverkauf mit Preisen ab 160 Euro Fahrt auf. Auch die R9 280X nähert sich langsam, aber sicher der 200-Euro-Marke. Ihre Gemeinsamkeit ist der Grafikchip: Tahiti, der erste „Graphics Core Next“-Spross von Anfang 2012, geht in Rente. Er ist im Vergleich mit dem nur unwesentlich langsameren Pitcairn/Curacao (R9 270X) deutlich teurer in der Fertigung und wird daher mittelfristig durch Tonga ersetzt (siehe Kasten oben). Dank standardmäßig drei Gigabyte Speicher und Mantle-Kompatibilität sind diese Karten bestens aufgestellt.

Die Basis der Radeon R9 280 (933/2.500 MHz für GPU/RAM)

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS: IN DER MITTELKLASSE AM BESTEN

AMDs Angebote unterhalb von 200 Euro bieten das beste Verhältnis aus Preis und Leistung.

Neupreis in Euro (0–900) / Normierter Leistungsindex der PC Games Hardware (15 Spiele, 2 Auflösungen) (30–110)

GTX Titan Black, GTX 780 Ti/3G, GTX 780/3G, R9 290X/4G, R9 290/4G, GTX 770/2G, R9 280X/3G, GTX 760/2G, R9 270X/2G, R9 280/3G, GTX 660/2G, R7 265/2G, GTX 750 Ti/2G, R7 260X/2G

Grafikkarte	Fps-Index (Prozent)	Circapreis in Euro	Euro/Fps (weniger = besser)
Radeon R9 280 (3 Gigabyte)	62,5	170	2,72
Radeon R9 270X (2 Gigabyte)	53,1	150	2,84
Radeon R7 265 (2 Gigabyte)	42,5	120	2,84
Radeon R7 260X (2 Gigabyte)	34,8	100	2,89
Geforce GTX 660 (2 Gigabyte)	43,1	130	3,04
Geforce GTX 750 (1 Gigabyte)	29,0	90	3,13
Radeon R9 280X (3 Gigabyte)	69,3	220	3,20
Geforce GTX 750 Ti (2 Gigabyte)	34,3	110	3,24
Geforce GTX 770 (2 Gigabyte)	67,1	240	3,60
Geforce GTX 760 (2 Gigabyte)	52,6	190	3,64
Radeon R9 290 (4 Gigabyte)	88,7	330	3,75
Radeon R9 290X (4 Gigabyte)	96,9	400	4,16
Geforce GTX 780 (3 Gigabyte)	81,6	390	4,81
Geforce GTX 780 Ti (3 Gigabyte)	95,0	540	5,73
Geforce Titan Black (6 Gigabyte)	100,0	840	8,40

Basis: Leistungsindex der PC Games Hardware in der Ausgabe 09/2014 in Relation zum aktuellen Marktpreis bei Redaktionsschluss.

bildet die zwei Jahre alte HD 7950 mit Boost (925/2.500 MHz), welche wiederum eine übertaktete HD 7950 (800/2.500 MHz) von Anfang 2012 darstellt. Was einst bei 400 Euro startete, wird derzeit zwischen 160 und 220 Euro angeboten. Unsere fünf Probanden liegen zwischen 170 (Powercolor) und knapp 210 Euro (Asus) und könnten trotz gleicher Basis kaum unterschiedlicher sein. Beginnen wir bei der Leistung: Die geringste werkseitige Übertaktung bietet Sapphire mit 940 MHz (+1 %), danach folgen HIS und Powercolor mit 953 (+2 %) respektive 960 MHz (+3 %). Asus und MSI bieten etwas mehr, fühlbar ist das jedoch nicht: Während Asus' Strix mit 980 MHz Kerntakt (+5 %) und als einzige Karte auch mit übertaktetem Speicher aufwartet (2.600 MHz, +4 %), habt ihr bei MSIs R9 280 Gaming mehrere Optionen: Entweder, ihr nutzt die Karte mit der BIOS-Voreinstellung, wie wir sie bewertet haben, oder ihr installiert die mitgelieferte Gaming-App und wählt zwischen den Presets „Silent" (933 MHz Kerntakt), „Gaming" (BIOS-Standard mit 972 MHz) und „OC" (1.000 MHz) mit jeweils angepasstem Lüfterprofil. Interessant sind jedoch nicht diese maximalen, sondern die praktisch erreichten Frequenzen. Nur die Karten von HIS und Powercolor halten ihren Maximalboost in allen von uns getesteten Spielen, selbst das berüchtigte *Anno 2070* zwingt sie nicht zum Drosseln. Anders sieht das bei Asus und MSI aus, hier schwankt der Takt zwischen dem Boost- und dem Basis-Status; zeitlich gemittelt bleiben beide Probanden jedoch über 900 MHz. Anders Sapphires R9 280 Dual-X: Sie drosselt trotz aktuellem BIOS nicht nur in *Anno 2070*, sondern als einzige Testkarte auch in *Battlefield: Bad Company 2*.

Auch bei der Lautstärke muss sich Sapphire Kritik gefallen lassen, die Dual-X ist mit einem Spitzenwert von 4,0 Sone die lauteste R9 280 im Testfeld, dicht gefolgt von Powercolors Turbo Duo (3,3 Sone), welche außerdem an überdurchschnittlich starkem Spulenpfeifen krankt. Letzteres muss jedoch nicht auf jedes Exemplar dieser Karte zutreffen. Während die Kühler von MSI und HIS mit leisen 1,7 Sone arbeiten, sichert sich Asus' Strix mit großem Abstand den Silent-Thron: Im Leerlauf komplett passiv gekühlt (0,0 Sone), dreht sie unter Last nur unwesentlich auf und landet bei kaum wahrnehmbaren 0,6 Sone – vorbildlich! Während die Kerntemperatur bei allen Modellen im tiefgrünen Bereich ist, verdienen sich die Spannungswandler eine gesonderte Erwähnung: Ihre Temperatur lässt sich über Tools bei Asus, HIS und Powercolor auslesen. An erster Stelle steht HIS' IceQ X² mit höchstens 80 °C, gefolgt von Powercolor mit 87 °C und Asus mit 89 °C. Lautstärkebereinigt fällt Powercolor etwas zurück.

Das ohnehin gute Preis-Leistungs-Verhältnis der R9-280-Karten verbessert sich weiter, wenn man das große Übertaktungspotenzial in Relation setzt. Alle Probanden erreichen mit ihrer (hohen) Grafikchip-Standardspannung stabile 1.150 MHz, mit leichter Spannungszugabe sind auch 1.200 MHz kein Problem. Beim Speicher sind 2.900 bis 3.200 MHz möglich, mit minimalen Auswirkungen auf die Leistung. Fazit: Mit einem dieser drei Top-Produkte macht ihr nichts falsch.

GEFORCE GTX 760 (2 GIGABYTE) VON ASUS, GAINWARD, MSI UND PALIT: Flinke, allerdings relativ teure Gaming-Grafikkarten, teils flüsterleise. Nvidias Geforce GTX 760 ist eng mit der älteren GTX 670 verwandt: Sie büßt im Vergleich ein paar

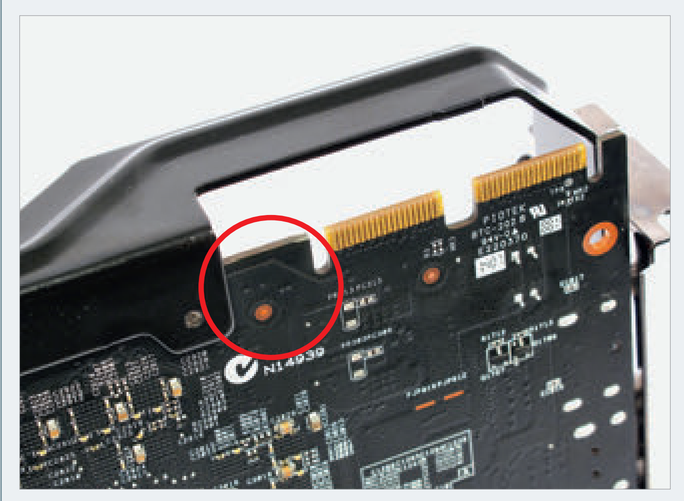
GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 09/2014 2.26	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 09/2014 2.33	PC Games TOPPRODUKT Ausgabe 09/2014 2.36	
Produkt	**Radeon R9 280 Strix OC**	**Radeon R9 280 Gaming 3G**	**Radeon R9 280 IceQ X²**	**Radeon R9 280 Turbo Duo OC**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	MSI (http://de.msi.com)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Circapreis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/gut	Ca. € 190,-/gut	Ca. € 180,-/gut	Ca. € 170,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1122404	www.pcgh.de/preis/1084930	www.pcgh.de/preis/1098000	www.pcgh.de/preis/1079881
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 280 alias HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon R9 280 alias HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon R9 280 alias HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Radeon R9 280 alias HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.792/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32	1.792/112/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,6 VMEM)	300/300 MHz (0,950 VGPU)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,5 VMEM)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	980 (Boost: 980)/2.600 MHz (+5/4 % OC)	972 (Boost: 972)/2.500 MHz (+4/0 % OC)	953 (Boost: 953)/2.500 MHz (+2/0 % OC)	960 (Boost: 960)/2.500 MHz (+3/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,70**	**2,88**	**2,95**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-T2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1 x DVI-I, 1 x DVI-D), 1 x HDMI, 1 x Displayp.	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Direct CU 2", Dual-Slot, 2 x 95 mm axial, aufgesteckter VRM-Kühler (RAM: blank)	„Twin Frozr IV Adv.", Dual-Slot, 5 Heatp. (1 x 8, 4 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte	„Iceq X²", Dual-Slot, 5 Heatp. (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, verschr. VRM-/RAM-Kühlplatte	„Turbo Duo", Dual-Slot, 2 x 85 mm axial, Aufsteck-VRM-Kühler & Backplate (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Asus-Tools (u. a. GPU Tweak), Treiber	Afterburner & Gaming App, Treiber	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	1 x Strom: 2 x 6-auf-8-Pol; Crossfire-Brücke	2 x Strom, DVI-VGA, Mini-DP-DP, CF-Brücke	DVI-VGA-Adapter	1 x Strom: 6-auf-8-Pol
Sonstiges	Custom-PCB ohne Dual-BIOS; unterstützt Zero Core Power & Mantle	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); unterstützt Zero Core Power & Mantle	Dual-BIOS-Schalter; unterstützt Zero Core Power & Mantle	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); unterstützt Zero Core Power & Mantle
Eigenschaften (20 %)	**1,86**	**2,12**	**2,04**	**2,20**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	50/74/75 Grad Celsius	31/67/68 Grad Celsius	33/64/69 Grad Celsius	34/70/71 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,0 (passiv)/0,6 (41 %)/0,6 (41 %) Sone	0,3 (18 %)/1,7 (32 %)/1,8 (33 %) Sone	0,7 (20 %)/1,7 (35 %)/2,2 (39 %) Sone	0,4 (25 %)/3,3 (55 %)/3,6 (56 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängiges Zirpen)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	16/50/47 Watt	21/53/48 Watt	16/47/43 Watt	15/46/43 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	192/200/214 Watt (Powertune: Standard)	189/195/220 Watt (Powertune: Standard)	175/188/223 Watt (Powertune: Standard)	195/214/221 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.080)/ja (1.125)/nein (1.175 MHz)	Ja (1.070)/ja (1.120)/nein (1.165 MHz)	Ja (1.050)/ja (1.095)/ja (1.145 MHz)	Ja (1.055)/ja (1.105)/ja (1.150 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,375 Volt, PT +20 %)	Nein, bei Redaktionsschluss mit keinem Tool	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,319V., RAM bis 1,575V.)	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,375V., RAM bis 1,575V.)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	29,0 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	26,8/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	29,7 (PCB: 26,7)/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)	26,7/3,5 cm; 1 x 8-/1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,21**	**2,27**	**2,30**	**2,27**
FAZIT	+ Konkurrenzlos leise bzw. geräuschlos + Überdurchschnittlich schnell − Fast so teuer wie eine R9 280X	+ Gutes Paket aus Übertaktung und Lautstärke + Drei garantierte Betriebsmodi per Tool − GPU-Spannung derzeit unveränderlich	+ Preis-Leistungs-Verhältnis + Riesiges Übertaktungspotenzial (mit Overvolting) − Länge (Gehäuse abmessen!)	+ Niedriger Preis + Drei Gigabyte Speicher − Starkes Spulenpfeifen
	Wertung: 2,26	**Wertung: 2,33**	**Wertung: 2,36**	**Wertung: 2,39**

BEMERKENSWERTES UND KURIOSES

Während die Grafikkarten-Referenzdesigns gewöhnlich durch Schlichtheit auffallen, bieten die Eigendesigns der Platinen-Partner oft nennenswerte Veränderungen und spezielle Funktionen. Wir zeigen zwei davon.



Asus' Radeon R9 280 Strix ist zwar eine sehr gute Grafikkarte mit einem durchdachten, teilzeitpassiven Kühlsystem, das Platinendesign krankt jedoch an einer Kleinigkeit: Asus verzichtet auf ein Dual-BIOS – wo sonst ein kleiner Schalter sitzt, herrscht hier (roter Kringel) gähnende Leere. Damit fällt eine interessante Option für Tuner flach, was Abzug bei der Eigenschaftsnote gibt.



Kurioses bei Powercolor: Die R9 270X PCS+ trägt an ihrer Rückseite den Andockpunkt für ein Zubehör namens „Turbo Timer", das nicht im Lieferumfang enthalten ist. Die Einheit soll dafür sorgen, dass die Lüfter nach dem Abschalten des PCs kurze Zeit weiterlaufen, um die Grafikkarte herunterzukühlen und damit ihre Lebenszeit zu verlängern. Der Haken: Versucht mal, das Hardware-Tool irgendwo zu kaufen ...

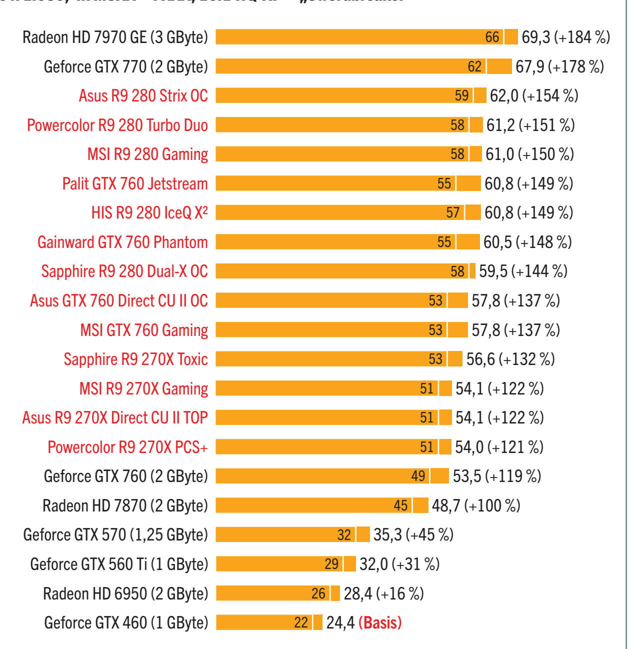
GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

			
Produkt	**Radeon R9 280 Dual-X OC**	**Geforce GTX 760 Gaming**	**Radeon R9 270X Toxic**
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	MSI (http://de.msi.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Circapreis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 190,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1085121	www.pcgh.de/preis/967242	www.pcgh.de/preis/1012478
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 280 alias HD 7950; Tahiti Pro (28 nm)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.792/112/32	1.152/96/32	1.280/80/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,806 VGPU)	135/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	940 (Boost: 940)/2.500 MHz (+1/0 % OC)	1.019 (Boost: ~1.150)/3.004 MHz (+11/0 % OC)	1.100 (Boost: 1.150)/3.000 MHz (+10/7 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,85**	**2,78**	**2,73**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 MiByte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	5-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GC2H24BFR-T2C)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1 x DVI-I, 1 x DVI-D), 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Dual-X", Dual-Slot, 2 x 85 mm axial, RAM-Kühlplatte, aufgesteckter VRM-Kühler	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 4 Heatpipes (1 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Tri-X", Dual-Slot, 6 HP (1 x 10, 2 x 8, 2 x 6 mm), 3 x axial (2 x 85, 1 x 75 mm), VRM-/RAM-/Backplate
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	Afterburner & MSI Gaming App, Treiber	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	2 x Molex-auf-6-Pol, HDMI-Kabel, CF-Brücke	2 x Strom auf 8-Pol, DVI-VGA-Adapter	HDMI-Kabel, DVI-VGA, 2 x Molex-6-Pol
Sonstiges	Dual-BIOS (eines mit UEFI GOP); unterstützt Zero Core Power & Mantle	PCGH-Tipp: 40 % PWM-Impuls -> 0,8 Sone im 3D; unterstützt GPU-Physx, Cuda & TXAA	Dual-BIOS-Knopf, starkes Custom-PCB; unterstützt Mantle & Zero Core Power
Eigenschaften (20 %)	**2,16**	**1,81**	**2,23**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	35/67/69 Grad Celsius	30/75/81 Grad Celsius	29/60/65 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,7 (25 %)/4,0 (48 %)/4,1 (49 %) Sone	0,3 (34 %)/1,1 (44 %)/1,5 (48 %) Sone	0,8 (20 %)/2,1 (38 %)/2,7 (41 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	15/53/48 Watt	11/14/13 Watt	22/63/45 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	179/185/214 Watt (Powertune: Standard)	169/169/206 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	156/166/194 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.035)/ja (1.080)/ja (1.130 MHz)	Ja (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/ja (3.605 MHz)	Nein (3.300)/nein (3.450)/nein (3.600 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja, per Iturbo (GPU bis 1,319 Volt, PT +20 %)	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 145 %)	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +50 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,5 (PCB 26,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,2 (PCB: 25,2)/3,4 cm; 1 x 8-Pol/1 x 6-Pol (vertikal)	30,5 (PCB 26,0)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,33**	**2,50**	**2,41**
FAZIT	+ 3 GiByte Grafikspeicher − Wackliger GPU-Boost (spielabhängig) − Unter Last zu laut	+ Sehr leiser Kühler + 3 Jahre Garantie − Kaum Übertaktungspotenzial	+ Schnellste Radeon R9 270X + Starker Kühler mit Silent-Potenzial − Sehr lang (Gehäuse ausmessen!)
	Wertung: 2,40	**Wertung: 2,42**	**Wertung: 2,43**

BATTLEFIELD 3: 60 FPS MIT FAST ALLEN PROBANDEN

1.920 x 1.080, 4x MSAA + FXAA, 16:1 HQ-AF – „Swordbreaker"



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 14.6 RC2, GF 340.43 Beta **Bemerkungen:** In *BF3* erreichen stark übertaktete 270X-Karten durchschnittliche GTX-760-Modelle. Letztere rangieren mit kräftiger Übertaktung auf 280-Niveau.



Rechenwerke ein, wird jedoch im Falle der meisten Partnerdesigns mit höherem Kerntakt betrieben, was diesen Nachteil weitgehend ausgleicht. GTX-760-Referenzkarten tragen standardmäßig zwei Gigayte Speicher, liegen im Mittel auf dem Niveau der R9 270X und kommen erst als übertaktete Versionen an die R9 280 heran.

Obwohl ihr Preis-Leistungs-Verhältnis ausbaufähig ist, liefert unsere GTX-760-Selektion dank hoher (Asus/MSI) bis sehr hoher Taktfrequenzen (Gainward/Palit) eine ordentliche Spieleleistung ab. Phantom und Jetstream können sich dank ihrer Boosts jenseits 1,2 GHz mit R9-280-Karten messen. Davon ausgehend ist die Luft jedoch dünn, mehr als 1.250 MHz sind beim manuellen Tuning nicht mit Bordmitteln aus den Chips zu pressen.

Alle Modelle sind im Leerlauf sehr leise bis leise (0,2 bis 0,7 Sone), unter Last sind große Unterschiede zu verzeichnen. MSI sichert sich mit leisen 1,1 Sone unter Spielelast den Sieg, gefolgt von guten Werten bei Gainward (2,3 Sone) und Asus (2,4 Sone). Allein Palits Jetstream, knapp die schnellste GTX 760, fällt mit lauten 3,5 Sone aus dem Rahmen. Bei der Leistungsaufnahme nehmen sich die Probanden nichts, die Höchstwerte liegen zwischen 160 und 180 Watt. Damit sind GTX 760 OC und R9 270X OC ähnlich stromhungrig. Die 280er-Karten verbrauchen rund 20 Watt mehr, führen jedoch bei der Leistung, sodass alle Karten eine vergleichbare Energieeffizienz aufweisen.

RADEON R9 270X (2 GIGABYTE) VON ASUS, MSI, SAPPHIRE UND POWERCOLOR: Günstige Alternative zur Geforce GTX 760. Auch die Radeon R9 270X ist im Grunde kein neues Produkt, sondern entspricht einer per GPU-Boost beschleunigten HD 7870. Referenzkarten arbeiten mit einem Turbo auf 1.050 MHz, +5 Prozent gegenüber der HD 7870, der Speicher wurde von 2.500 auf 2.800 MHz beschleu-

GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien





Produkt	Geforce GTX 760 Phantom	Radeon R9 270X Gaming	GTX 760 Direct CU II OC
Hersteller/Webseite	Gainward (www.gainward.de)	MSI (http://de.msi.com)	Asus (www.asus.de)
Circapreis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 200,-/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/967160	www.pcgh.de/preis/1013474	www.pcgh.de/preis/962309
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.152/96/32	1.280/80/32	1.152/96/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	135/324 MHz (0,862 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU)	135/324 MHz (0,862 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.071 (Boost: ~1.215)/3.100 MHz (+18/3 % OC)	1.030 (Boost: 1.120)/2.800 MHz (+7/0 % OC)	1.006 (Boost: ~1.150)/3.004 MHz (+11/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,98**	**2,70**	**2,83**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (SK-Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Phantom", 2,5-Slot, 4 Heatpipes à 6 mm, 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)	„Twin Frozr IV", Dual-Slot, 5 Heatpipes (1 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 95 mm axial, VRM- & RAM-Kühlplatte	„Direct CU II", Dual-Slot, 4 HP (2 x 8, 2 x 6 mm), 2 x 75 mm axial, verschr. VRM-Kühler (RAM: blank)
Software/Tools/Spiele	Expertool (Tweaker), Treiber	Afterburner & Gaming App, Treiber	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	HDMI-auf-DVI, DVI-VGA, 1 x Molex auf 6-Pol	DVI-VGA-Adapter, 2 x Molex-6-Pol	1 x Stromadapter: 2 x 6-auf-8-Pol
Sonstiges	Herausnehmbare Lüfter; PCB wie bei Palit 760 Jetstream; unterstützt GPU-Physx, Cuda & TXAA	Hochwertiges Custom-PCB, Dual-BIOS; unterstützt Mantle & Zero Core Power	Platine der GTX 670 Direct CU Mini; PCGH-Tipp: 60 PWM % -> 1,6 Sone im 3D
Eigenschaften (20 %)	**1,97**	**1,98**	**1,94**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	30/72/72 Grad Celsius	28/70/80 Grad Celsius	30/69/73 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,3 (33 %)/2,3 (71 %)/2,4 (73 %) Sone	0,2 (18 %)/1,1 (25 %)/1,5 (30 %) Sone	0,2 (29 %)/2,4 (73 %)/2,9 (79 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	13/15/14 Watt	17/52/41 Watt	10/14/12,5 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	171/174/182 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	153/168/220 Watt (Powertune: Standard)	182/182/209 Watt (Powertarget: 100 Prozent)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.337)/nein (1.400)/nein (1.460 MHz)	Ja (1.230)/ja (1.290)/nein (1.345 MHz)	Nein (1.265)/nein (1.320)/nein (1.380 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.410)/ja (3.565)/nein (3.720 MHz)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 115 %)	Ab Afterburner 3.0 Beta 17 (GPU bis 1,3 Volt)	Ja (GPU bis 1,212 Volt; max. TDP 105 %)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	24,0 (PCB: 17,3)/4,9 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,2 (PCB 25,2)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,5 (PCB: 17,0)/3,5 cm; 1 x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,41**	**2,53**	**2,50**
FAZIT	+ Hoher Boost über 1,2 GHz + Herausziehbare Lüfter (-> Reinigung) − Nur 2 Jahre Gewährleistung	+ Sehr leise + 3 Jahre Garantie + Hochwertige Basisplatine	+ Sehr kompakt (-> Mini-Gehäuse) + Im Leerlauf unhörbar, ... − ... könnte unter Last aber deutlich leiser sein
	Wertung: **2,43**	Wertung: **2,45**	Wertung: **2,45**

nigt (+12 %). Das führt im Mittel zu einer mit GTX-760-Referenzkarten vergleichbaren Spieleleistung bei gleicher Speicherausstattung (2 Gigabyte). Beide Modelle sind auch mit vier Gigabyte Speicher zu haben. Der Aufpreis beträgt zwischen 30 und 40 Euro, was zwar fair ist, das Preis-Leistungs-Verhältnis jedoch verwässert – wer mehr als zwei Gigabyte Speicher möchte, sollte zu einer Radeon R9 280 greifen, deren drei Gigabyte zu Lebzeiten gewiss ausreichen.

Die vier getesteten 270X-Grafikkarten tragen zwar völlig unterschiedliche Kühldesigns, sind jedoch allesamt relativ leise und kühl. Beginnen wir bei der schnellsten Version: Sapphires Toxic bietet satte 1.150/3.000 MHz für GPU und Speicher (+10/+7 % Übertaktung) und rechnet damit gute acht Prozent schneller als Referenzversionen der 270X – hier kommen wankelmütige 280-Karten wie die ebenfalls von Sapphire stammende Dual-X in Bedrängnis. Dies erkauft sich die Toxic mit einer maximalen Lautheit von 2,1 Sone, was zwar nicht störend, aber angesichts 60 °C Kerntemperatur nicht unbedingt sein muss – Bastler regeln die Belüftung herunter. Die 270X Gaming und die 270X DC2 TOP sind gleich schnell (1.120/2.800 MHz) und gleich leise (1,1 Sone), im Duell punktet Asus aber mit niedrigerer Temperatur. Powercolors PCS+ wird mit 1,9 Sone etwas lauter und zudem wärmer, ist aber unschlagbar günstig. ❑

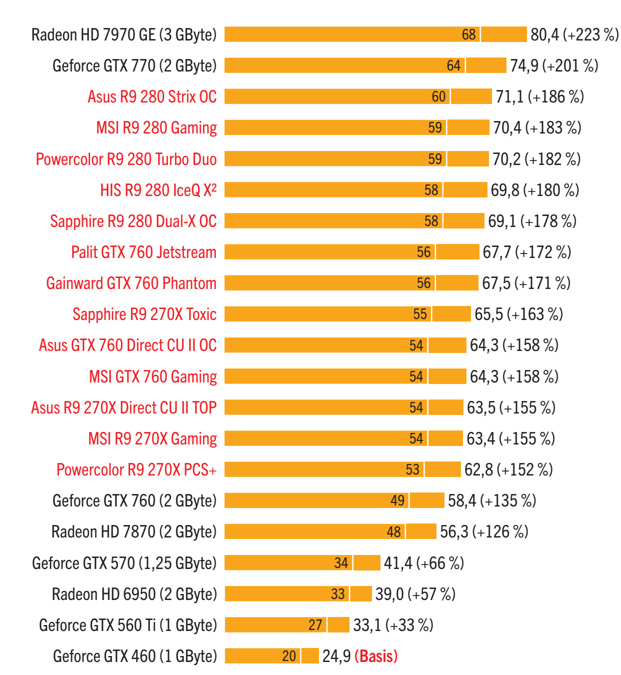
FAZIT

Grafikkarten bis 200 Euro

Das beste Preis-Leistungs-Verhältnis liefern zweifelsohne Karten auf Basis der Radeon R9 280, vor allem wenn man das Übertaktungspotenzial und den drei Gigabyte großen Speicher mit in die Rechnung einbezieht. Die kleinere R9 270X sowie Nvidias Geforce GTX 760 sind ebenfalls flink, tragen jedoch weniger Grafikspeicher und fallen aus Fps/Euro-Sicht etwas ab.

GRID 2: 60 MIN-FPS SIND MÖGLICH

1.920 x 1.080, 4x MSAA, 16:1 HQ-AF – „Barcelona"



System: Core i7-4770K OC (4,6 GHz), Z87, 8 Gigabyte DDR3-2000; Windows 7 x64, Cat. 14.6 RC2, Gef. 340.43 Beta **Bemerkungen:** Wer noch eine GTX 560 Ti oder HD 6950 nutzt, erhält durch den Kauf einer getesteten 200-Euro-GPU teils mehr als doppelt so viele Fps.



GRAFIKKARTEN

Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien







Produkt	R9 270X Direct CU II TOP	Geforce GTX 760 Jetstream	Radeon R9 270X PCS+
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	Palit (www.palit.biz)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Circapreis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/befriedigend	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 155,-/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1012967	www.pcgh.de/preis/967144	www.pcgh.de/preis/1045077
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)	Geforce GTX 760; GK104-225-A2 (28 nm)	Radeon R9 270X; Curacao XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	1.152/96/32	1.280/80/32
2D-Takt GPU/VRAM (Kernspannung)	300/300 MHz (0,875 VGPU)	135/324 MHz (0,862 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU)
3D-Takt GPU/VRAM (Übertaktung)	1.050 (Boost: 1.120)/2.800 MHz (+7/0 % OC)	1.071 (Boost: ~1.228)/3.100 MHz (+19/3 % OC)	1.060 (Boost: 1.100)/2.850 MHz (+5/2 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,70**	**2,98**	**2,88**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 MiByte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Hersteller	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)	6-Gbps-GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C)	6-Gbps-GDDR5 (Elpida W2032BBBG–6A-F)
Monitoranschlüsse	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Direct CU II", Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2x 75 mm axial, VRMs & RAM: blank	„Jetstream", 2,5-Slot, 3 Heatpipes à 6 mm, 2x 90 mm axial, verschr. VRM-Kühler (RAM: blank)	„PCS", Dual-Slot, 3 HP (2x 8, 1x 6 mm), 2x 85 mm axial, aufgesteckter VRM-Kühler + Backplate
Software/Tools/Spiele	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber	Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter/Beigaben	Strom: 1x Molex-auf-6-Pol	HDMI-auf-DVI, DVI-VGA, 1x Molex auf 6-Pol	DVI-VGA-Adapter; CF-Brücke; keine Stromkabel
Sonstiges	Unterstützt Mantle & Zero Core Power; kein Dual-BIOS!	Unterstützt GPU-Physx, Cuda & TXAA	Unterstützt Mantle & Zero Core Power; kein Dual-BIOS!
Eigenschaften (20 %)	**2,01**	**2,14**	**2,11**
Temperatur GPU (2D/Spiel/Extremfall)	29/64/66 Grad Celsius	31/74/74 Grad Celsius	32/76/81 Grad Celsius
Lautheit aus 50 cm (2D/Spiel/Extremfall)	0,2 (20 %)/1,1 (39 %)/1,4 (44 %) Sone	0,7 (30 %)/3,5 (59 %)/3,6 (59 %) Sone	0,4 (20 %)/1,9 (40 %)/2,3 (44 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen unter Last?	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufnahme 2D/Blu-ray/2 Displays	17/52/40 Watt	13/17/15 Watt	15/44/41 Watt
Leistungsaufnahme *BC2*/*Anno 2070*/Extremfall	146/154/170 Watt (Powertune: Standard)	178/177/182 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	156/171/196 Watt (Powertune: Standard)
GPU-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.230)/nein (1.290)/nein (1.345 MHz)	Nein (1.350)/nein (1.410)/nein (1.475 MHz)	Nein (1.165)/nein (1.220)/nein (1.270 MHz)
RAM-Übertaktung bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.080)/nein (3.220)/nein (3.360 MHz)	Ja (3.410)/ja (3.565)/nein (3.720 MHz)	Ja (3.135)/nein (3.280)/nein (3.420 MHz)
Spannung via Tool wählbar	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +20 %	Ja (GPU bis 1,200 Volt; max. TDP 115 %)	Nein (bei Testschluss); TDP-Limit +20 %
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	27,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2x 6-Pol (vertikal)	24,5 (PCB: 17,3)/5,0 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	24,1 (PCB 24,0)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,53**	**2,41**	**2,47**
FAZIT	⊕ Starke & kaum hörbare Kühlung ⊕ 3 Jahre Garantie ⊖ Kein Dual-BIOS	⊕ Sehr hoher Boost ⊖ Relativ laut unter Last ⊖ Nur 2 Jahre Garantie	⊕ Preis-Leistungs-Verhältnis ⊕ Relativ energieeffizient ⊖ Kein Dual-BIOS
	Wertung: **2,46**	Wertung: **2,47**	Wertung: **2,48**



Eine Frage des Preises?

Von: Frank Stöwer

Eine hochsensible Spielermaus sollte nicht auf der Tischplatte, sondern auf einer geeigneten Unterlage zum Einsatz kommen. Doch muss diese wirklich viel kosten? Wir machen den Test.

Obwohl die Flaggschiffe der aktuellen Spielermaus-Generation dank modernster Abtasttechnik und Oberflächen-Kalibrierung/-Tuning mittlerweile auf nahezu jedem Untergrund – Glas ausgenommen – problemlos ihren Dienst verrichten, sollten sie dennoch auf einem Mauspad zum Einsatz kommen. Zum einen schont das die Mausfüßchen und garantiert optimale Gleiteigenschaften sowie geringe Widerstände bei Mausbewegungen. Zum anderen ist auch die Oberfläche der Mausunterlagen für eine fehlerfreie, präzise Abtastung ohne Aussetzer optimiert. Dazu kommt, dass größer dimensionierte Pads mit Stoff-Nutzfläche gerade beim Palm-Grip auch noch eine bequeme Ablage für das Handgelenk und einen Teil des Unterarms bieten. Das ist wahrscheinlich auch ein Grund, warum Mauspads mit Mikrofaser-Oberfläche am häufigsten angeboten werden, während sich Exoten aus Glas, Alu oder poliertem Metall kaum durchgesetzt haben.

Neben den Vertretern mit Stoff-Nutzfläche sind auch komplett aus Hartplastik gefertigte Mausunterlagen bei Spielern beliebt. Diese Modelle lassen sich feucht reinigen und nutzen sich weniger schnell ab. Dafür sind Mausbewegungen auf den Plastikbrettern nicht so leise wie auf den Stoff-Pendants. Eine Mischform stellen Pads mit einer stoffähnlichen Silikon-Nutzfläche dar. Pads wie das getestete Roccat Hiro oder Epic Gear Compoxite kombinieren die Vorteile beider Materialtypen miteinander, sind allerdings auch recht teuer. Da stellt sich die Frage, ob sich nicht auch ein Pad unter 10 Euro oder gar ein kostenloses Exemplar sehr gut als Unterlage für eine Spielermaus eignet. Das wollen wir im Folgenden überprüfen, indem wir zehn sehr günstige Pads gegen fünf teure Edel-Modelle antreten lassen. Dabei schlagen sich die vermeintlichen Billigheimer erstaunlich gut.

ROCCAT HIRO SUPREMACY SURFACE: Qualität rechtfertigt den Preis. Fast 40 Euro möchte Roccat für das für alle Spielertypen geeignete Hiro haben. In Anbetracht der sehr guten Verarbeitung sowie der Eigenschaften des dank abgerundeter Kanten und geringer Höhe sehr ergonomischen Mauspads geht dieser Preis in Ordnung. Ein weiterer Pluspunkt ist die für eine optimale Verbindung mit der Anti-Rutsch-Beschichtung aus Gummi vulkanisierte Silikon-Nutzfläche. Deren Widerstände sind optimal austariert und unsere Testnager (Platz 1 bis 3 des Einkaufsführers der Kollegen von der PC Games Hardware) gleiten auch bei 8.200/12.000 Dpi optimal kontrollierbar über das Pad, ohne an Präzision einzubüßen.

ZOWIE SWIFT HARD SURFACE SPAWN EDITION: Ergonomisches Hartplastik-Brett. Sowohl bei der Ergonomie als auch bei den geringen Widerständen, die eine optimale Mauskontrolle ermöglichen, zieht Zowies gut zu reinigendes und absolut rutschfestes Hartplastik-Pad mit dem Roccat Hiro gleich. Lediglich die Geräuschentwicklung fällt materialbedingt mit 3,5 Sone sehr hoch aus.

EPIC GEAR COMPOXITE: Empfehlenswerte Unterlage für Spielermäuse. Die Nutzfläche des für Low-Sense-Spieler ausreichend groß dimensionierten und dank abgerundeter Kanten sehr ergonomischen Epic Gear Compoxite besteht wie beim Roccat Hiro aus einem Silikon-Gewebe. Da Letztgenanntes ebenfalls mit der ef-

fektiven Anti-Rutsch-Beschichtung unter hohem Druck und Temperaturen verschmolzen wurde, ist das Epic Gear Compoxite einerseits sehr langlebig. Andererseits sind die Widerstände auch hier optimal gering, ohne die Präzision oder Kontrolle der Maus zu beeinflussen.

FUNC SURFACE 1030 XL MAUSPAD: Widerstände nach Wahl. Funcs Mausunterlage aus Hartplastik besitzt gleich zwei Nutzflächen. Je nachdem welchen Start- und Reibwiderstand der Spieler bevorzugt, kann er zwischen gering und sehr gering wählen. Präzisionsprobleme gibt es mit keiner Nutzfläche. Wie bei den anderen hochpreisigen Pads stimmt auch hier die Ergonomie. Das Handgelenk liegt trotz des 4 mm hohen Rahmens bequem auf, die sehr schräge Kante stört auch bei schnellen vertikalen Mausbewegungen nicht.

MOD MY MACHINE SLAMPAD ALUMINIUM BLACK ANGEL: Kühler Handschmeichler aus Alu. Mit dem Leichtmetall Aluminium wählt Mod My Machine für das ebenfalls sehr hochwertig gefertigte Slampad ein eher seltenes Material. Ein Nachteil ist das allerdings nicht, denn die nur minimal angeraute Nutzfläche aus eloxiertem Alu kühlt nicht nur die Hand, sondern bietet auch bei relativ schweren Mäusen wie der Roccat Kone XTD inklusive aller Gewichte (145 g) noch sehr geringe Start- und Reibwiderstände, die trotzdem eine präzise und optimale Mauskontrolle ermöglichen. Einziges Manko: Die Unterkante scheuert bei vertikalen Mausbewegungen mit Palm-Grip zwar nicht am Handgelenk/Unterarm, stört aber trotzdem ein wenig.

SHARKOON 1337 GAMING MAT: Erster Preis-Leistungs-Tipp mit Stoffoberfläche. Die erste günstige Stoff-Mausunterlage, die es bei der Ergonomie und Leistung mit den eben vorgestellten, mehr als dreimal so teuren Fünf-Sterne-Vertretern aufnehmen kann, ist Sharkoons Verkaufsschlager, die 1337 Gaming Mat. Das gilt hauptsächlich für die Leistung, sprich die Präzision und die angenehm geringen Widerstände. Auch bei der Ergonomie zieht die 1337 Gaming Mat mit den Edel-Pads gleich und mit nur 1,0 Sone bei Mausbewegungen gehört sie zu den leisesten Vertretern im Test. Die fransigen Kanten sowie die Tatsache, dass sich die auf die Schaumgummi-Unterseite geklebte Stofffläche nach einer gewissen Zeit der Benutzung ablösen wird, zeigt, dass man bei einen Kampfpreis Einbußen bei der Verarbeitung in Kauf nehmen muss.

MIONIX ALIOTH 400: Günstig, ergonomisch, gut – aber nicht optimal verarbeitet. Beim Alioth 400 von Mionix sind ebenfalls leichte Qualitätsmängel zu beobachten, denn auch hier sind die Kanten der rauen, sich aber trotzdem noch angenehm anfühlenden Stoff-Nutzfläche ausgefranst. Auf die Ergonomie hat das jedoch keinen Einfluss, im Gegenteil, gerade die untere Kante wird dadurch sehr weich und stört nicht. Dazu kommen geringe Widerstände, bei denen die Testmäuse präzise arbeiten und sehr gut kontrollierbar sind. Ein weiteres Beispiel, dass es auch günstige Pads gibt, die empfehlenswert sind.

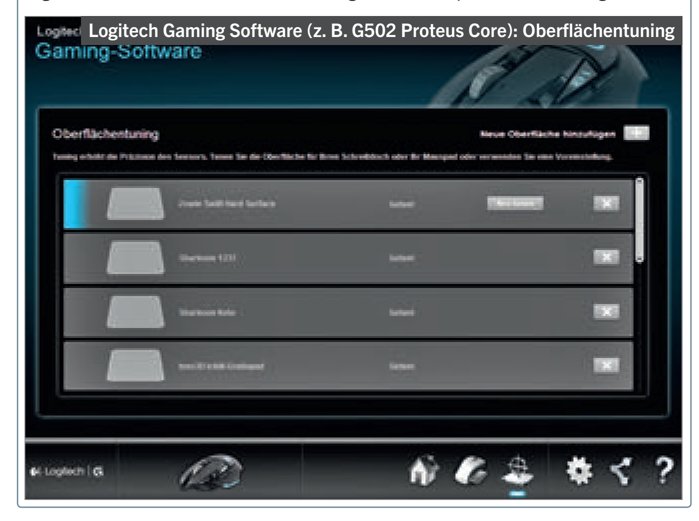
ZALMAN MP1000 Z-MACHINE-MOUSEPAD: Preiswerte Stoffmatte für jeden Spielertyp. Platz ist auf dem 400 x 300 mm großen Zalman-Stoffpad ausreichend vorhanden. Daher ist das gerade einmal mit 7 Euro zu Buche schlagende MP1000 eine perfekte Wahl für Low-Sense-Spieler, die mit ihrer Maus dank einer niedrigen Dpi-Rate von 400 Dpi oder weniger weite Wege gehen müssen. Anders als beim Sharkoon- oder Mionix-Pad sind die Kanten hier weniger fransig, wirken sich aber trotzdem nicht störend aus. Im Gegenteil, die Ergonomie fällt wegen der geringen Höhe und angenehmen Haptik sehr gut aus. Die Mikrofaser-Oberfläche fühlt sich zwar stumpf an, bietet jedoch kaum Widerstand, sodass alle Testmäuse ideal über das Pad gleiten.

ZOWIE N-CM: Klein, mit angenehmer Haptik. Sollte für euch als lediglich kurze Mausbewegungen ausführender Mid- oder High-Sense-Spieler die Größe kein Problem sein, erwerbt ihr für 10 Euro mit Zowies Pad-Mini eine Mausunterlage, die dank der geringen Höhe und angenehm weichen Stoffbeschichtung eine sehr gute Ergonomie bietet. Dazu kommt, dass selbst schwere Nager wie die Roccat Kone XTD mit geringem Widerstand über die mit Fasern beschichtete und mit 1,0 Sone sehr

DIE OPTIMALE OBERFLÄCHENNUTZUNG

Die Software aktueller Spielermäsue bietet oft die Möglichkeit, die Abtastung für die Nutzfläche des zum Einsatz kommenden Pad zu kalibrieren.

Dank Funktionen wie„Oberflächentuning“ (Logitech), Tracking Controll Unit-Calibration (Roccat) oder „Kalibrierung“(Razer) lässt sich die Abtastmechanik (Linse/Intensität von Laser/LED) von modernen Spielermäusen softwareseitig manipulieren. Das Ergebnis ist ein auf die Textur der Unterlage/des Pads optimiertes Tracking.



Logitech Gaming Software (z. B. G502 Proteus Core): Oberflächentuning



Low-Sense-Spieler zahlen mehr. Während die S-Variante des CM Storm Speed-RX für 6 Euro zu haben ist, schlägt das Medium-Modell schon mit 8 bis 10 Euro zu Buche.



Neben Stoff-Pads haben sich bei Spielern auch Modelle aus Hartplastik durchgesetzt. Mausunterlagen mit Alu-Body und Leichtlaufbeschichtung sind dagegen eher selten.



Während die Oberfläche des Zowie N-CM aus Mikrofaser besteht, bietet das Roccat mit der vulkanisierten Silikon-Nutzfläche eine Art Hybrid aus Textilfaser und Kunststoff.

leise Stoffoberfläche des absolut rutschfesten Zowie N-CM gleiten.

COOLER MASTER CM STORM SPEED RX SMALL: Leise, gleitfreudig, aber klein. Wie beim Zowie N-CM oder Sharkoon Keto ist auch bei diesem 6-Euro-Pad lediglich die Größe das eigentliche Manko. Alles andere passt: Die Ergonomie fällt nicht zuletzt dank der weichen Haptik (5 mm Höhe) sowie der gut verarbeiteten und kaum störenden Kanten sehr gut aus. Auch die Widerstände der fein gewebten und sehr leisen Stoffoberfläche nehmen bei geringerem Mausgewicht zwar etwas zu, bleiben aber niedrig, bei sehr guter Präzision.

INNO 3D ICHILL-PAD: Kostenlos und spieletauglich. Das iChill-Pad von Inno 3D ist eine von zwei kostenlos im Paket mit einer Grafikkarte gelieferten Mausunterlagen. Wie die Vier-Sterne-Wertung zeigt, weiß die Gratisbeilage aber durchaus zu überzeugen. Die Ergonomie ist bedingt durch die fransigen Kanten an der Unterseite, die sich bei Palm-Grip störend am Handgelenk/Unterarm auswirken, nicht optimal und auch bei der Qualität müssen leichte Abstriche gemacht werden. Dafür bietet die geräuscharme, feine Stoffoberfläche aber akzeptabel geringe Start- und Reibwiderstände, sodass bei der Präzision des auf dem Gratis-Pad zum Einsatz kommenden Nagers keine Probleme zu befürchten sind.

OZONE GROUNDLEVEL MAUSPAD: Gut verklebt, aber störende Kanten. Obwohl das Groundlevel Mauspad von Ozone weder zu klein noch zu hoch geraten ist, bekommt es bei der Ergonomie keine Bestnote. Einerseits fühlt sich die sehr feine Mikrofaser-Oberfläche, deren Widerstände angenehm gering sind und die präzise Mausaktionen ermöglicht, auf der Haut unangenehm an. Andererseits stört wie beim iChill-Pad die untere Kante bei vertikalen Mausmanövern, obwohl diese nicht ausgefranst, sondern sauber verklebt ist.

SHARKOON KETO: Flacher Pad-Zwerg mit Widerstandsproblemen. Dank seiner sehr geringen Höhe von nur 1,2 mm gibt es beim nicht für Low-Sense-Spieler konzipierten Sharkoon Keto kein Ergonomieproblem mit störenden Kanten an der Unterseite. Dafür hapert es bei den Widerständen, die bei der schweren Roccat Kone XTD oder der mit großen Gleitflächen bestückten Logitech G502 nicht gering genug ausfallen und sich so negativ auf die Präzision der Nager auswirken. Dafür ist der Preis von 5 Euro verlockend und als geeignete Unterlage für eine leichte Notebook-Maus lässt sich das einfach und gut zu transportierende Sharkoon Keto – es lässt sich sogar als Bildschirmschutz beim Zusammklappen auf die Notebook-Tastatur legen – auf jeden Fall einsetzen.

CASEKING MAUSPAD MIT KRONE: Sauber verarbeitet, aber mit zu rauer Stoff-Beschichtung. Trotz ordentlicher Verarbeitung – die Kanten des Pads sind sauber verklebt – sowie einer großzügigen Dimensionierung von 355 x 255 mm und geringer Höhe befindet sich das Caseking Mauspad nicht unter den mit vier Sternen bewerteten günstigen Mausunterlagen. Das liegt daran, dass zum einen auch hier die untere Kante unangenehm am Handgelenk/Unterarm reizt. Zum anderen fallen die Widerstände der sehr rauen Stoff-Nutzfläche zu hoch aus.

SAPPHIRE GRATISBEILAGE VAPOR-X: Nettes, nur bedingt brauchbares Geschenk. Ein schönes Gimmick ist Sapphires kostenlose Mausunterlage sicherlich. Trotzdem ist das Pad nur mit Einschränkungen für hochsensible Spielermäuse geeignet. Das liegt daran, dass die Reib- und Startwiderstände kaum vorhanden sind. Die Folge sind negative Auswirkungen auf die Präzision bei hohen Dpi-Einstellungen mit allen Testmäusen. Vor allem die 12.000 Dpi der G502 werden für das Mauspad zum Problem. ❑

FAZIT

Günstige gegen teure Mauspads

Die günstigen Stoff-Mauspads entpuppen sich teils als echte Preis-Leistungs-Tipps. Unbrauchbar für Hochleistungsmäuse mit 8.400 oder 12.000 Dpi Abtastrate ist nur das kostenlose Vapor-X-Pad. Wer ein erstklassig verarbeitetes Mauspad mit Extras wie zwei Nutzflächen oder eine Silikon-Oberfläche will, muss mehr als 10 Euro investieren.

MAUSPADS

Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Hersteller/Vertrieb	Hiro 3D Supremacy Surface	SWIFT Hard Surface Spawn Edition	Compoxite	Surface 1030 XL Mauspad	Slampad Aluminium Black Angel
Hersteller/Webseite (Bezugsquelle)	Roccat/www.roccat.org	Zowie/www.caseking.de	Geil Epic Gear/http://epicgear.com/de	Func/www.func.net	Mod My Machine/www.caseking.de/
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/673394	www.pcgh.de/preis/520868	www.pcgh.de/preis/899905	www.pcgh.de/preis/900544	www.pcgh.de/preis/673394
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 37,-/befriedigend bis gut	Ca. € 33,-/befriedigend bis gut	Ca. € 30,-/gut	Ca. € 40,-/gut	Ca. € 40,-/befriedigend bis gut
Ausstattung (20 %)					
Größe/Anzahl Nutzfläche	350 x 250 mm/eine	340 x 290 mm/eine	380 x 270 mm/eine	360 x 280 mm/zwei	315 x 235 mm/eine
Material/Verarbeitung/Besonderheiten	Vulkanisierte Silikon-Oberfläche auf Gummi/sehr gut/abgerundete Kanten	Harter Kunststoff mit Gummieinlagen am Boden/sehr gut/abgerundete Kanten	Synthetisches Mikrogewebe auf Silikon/sehr gut/abgerundete Kanten	Polycarbonat im Kunstoffrahmen/sehr gut/Nutzfläche beidseitig beschichtet, Rahmen mit sehr flachen Kanten	Spezialbeschichtetes, eloxiertes Aluminium auf Schaumgummi/sehr gut/Oberfläche fühlt sich angenehm an
Höhe	2,5 mm	2 mm	3 mm	4 mm	4 mm
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Teilbeschichtet, kleine Gummieinlagen	Komplette Rückseite	Großflächige Gummifüße	Komplette Rückseite
Eigenschaften (20 %)					
Ergonomie (Höhe, störende Elemente)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering	Sehr Gering
Reinigung	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken
Leistung (60%)					
Präzision/Geräuschentwicklung*	Sehr gut/1,8 Sone	Sehr gut/3,5 Sone	Sehr gut/1,3 Sone	Sehr gut/3,5/2,2 Sone (rau/glatt)	Sehr gut/1,9 Sone
Niedrige Mausempfindlichkeit möglich	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Startwiderstand/Reibwiderstand					
Roccat Kone XTD (145 g)	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Gering (rau)/sehr gering (glatt)	Sehr gering/sehr gering
Steelseries Sensei MLG (100 g)	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Gering (rau)/sehr gering (glatt)	Sehr gering/sehr gering
Logitech G502 Proteus Core (150 g)	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Gering (rau)/sehr gering (glatt)	Sehr gering/sehr gering
Präzision 12.000 Dpi/Oberflächen-Kalibrierung G502	Sehr gut/bestanden	Sehr gut/bestanden	Sehr gut/bestanden	Sehr gut/bestanden	Sehr gut/bestanden
FAZIT	⊕ Optimale Widerstände ⊕ Ergonomie (Kanten/Höhe) ⊕ Verarbeitung/Reinigung	⊕ Geringe Widerstände ⊕ Ergonomie (Kanten/Höhe) ⊕ Absolut rutschfest	⊕ Geringe Widerstände ⊕ Ergonomie (Kanten/Höhe) ⊕ Geringe Betriebslautstärke	⊕ Ergonomie (Kanten/Höhe) ⊕ Zwei Nutzflächen/Widerstände ⊕ Rutschfestigkeit/Verarbeitung	⊕ Sehr geringe Widerstände ⊕ Verarbeitung/Abnutzung ⊖ Ergonomie: Kante stört leicht
	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★½

* Maximalwert bei kontinuierlichen Mausbewegungen, gemessen mit Roccat Kone XTD (neu) inklusive Gewichten: 145 g

MAUSPADS
Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Hersteller/Vertrieb	1337 Gaming Mat	Alioth 400	MP1000 Z-Machine Mousepad	N-CM	Speed RX Small
Hersteller/Webseite (Bezugsquelle)	Sharkoon/www.sharkoon.com	Mionix/www.caseking.de	Zalman/www.caseking.de	Zowie/www.caseking.de	Cooler Master CM Storm/http://gaming.coolermaster.com
Link zum PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/208805	www.pcgh.de/preis/498196	www.pcgh.de/preis/339035	www.pcgh.de/preis/806339	www.pcgh.de/preis/777394
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	€ 7,-/sehr gut	Ca. € 8,-/sehr gut	Ca. € 7,-/gut	Ca. € 10,-/gut	Ca. € 6,-/gut
Ausstattung (20 %):					
Größe/Anzahl Nutzfläche	355 x 255 mm/eine	444 x 355 mm/eine	400 x 300/eine	230 x 190 mm/eine	250 x 210 mm/eine
Material/Verarbeitung/Besonderheiten	Stoff auf Schaumgummi/befriedigend/Kanten der Beschichtung leicht fransig	Stoff auf Schaumgummi/gut/Kanten leicht fransig, aber nicht störend	Stoff (Mikrofaser) auf Schaumgummi/sehr gut/Kanten sauber verklebt	Stoff (mit Fasern beschichtet) auf Gummi/sehr gut/angenehme Haptik	Stoff auf Schaumgummi/gut/Kanten fransen nicht aus
Höhe	1,4 mm	3 mm	4 mm	1 mm	5 mm
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
Eigenschaften (20 %)					
Ergonomie (Höhe, störende Elemente)	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut
Abnutzung	Normal	Normal	Normal	Gering	Gut bis sehr gut
Reinigung	Nur trocken	Nur trocken	Trocken	Feucht und trocken	Nur trocken
Leistung (60 %)					
Präzision/Geräuschentwicklung*	Sehr gut/1,0 Sone	Sehr gut/1,1 Sone	Gut bis sehr gut/1,0 Sone	Sehr gut/1,0 Sone	Gut bis sehr gut/1,0 Sone
Niedrige Mausempfindlichkeit möglich	Ja	Ja	Ja	Nein	Nein
Startwiderstand/Reibwiderstand					
Roccat Kone XTD (145 g)	Gering/gering	Gering/gering	Gering/gering	Gering/gering	Gering/gering
Steelseries Sensei MLG (100 g)	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering	Sehr gering/sehr gering
Logitech G502 Proteus Core (150 g)	Gering/gering	Gering/gering	Gering/gering	Sehr gering	Sehr gering/sehr gering
Präzision 12.000 Dpi/Oberflächen-Kalibrierung G502	Gut bis sehr gut/bestanden	Gut bis sehr gut/bestanden	Gut bis sehr gut/bestanden	Sehr gut/bestanden	Gut bis sehr gut/bestanden
FAZIT	+ Ergonomie und Größe + Geringe Widerstände − Kanten nicht sauber verarbeitet	+ Preis/Leistung + Ergonomie (Kanten stören nicht) − Verarbeitung (Kanten fransen aus)	+ Geringe Widerstände + Ergonomie − Geruchsentwicklung	+ Sehr geringe Widerstände + Ergonomie und Haptik − Für Low-Senser zu klein	+ Sehr geringe Widerstände + Geräuschentwicklung − Für Low-Sense-Spieler zu klein

* Maximalwert bei kontinuierlichen Mausbewegungen, gemessen mit Roccat Kone XTD (neu) inklusive Gewichten: 145 g

MAUSPADS
Auszug aus Testtabelle mit 18 Wertungskriterien

Hersteller/Vertrieb	Gratisbeigabe iChill-Pad	Groundlevel Mauspad	Keto	Mauspad mit Krone (GAMA-549)	Gratisbeigabe Vapor-X
Hersteller/Webseite (Bezugsquelle)	Inno 3D/www.inno3d.com	Ozone/www.caseking.de	Sharkoon/www.sharkoon.com	Caseking/www.caseking.de	Sapphire/www.sapphiretech.com
Link zum PCGH-Preisvergleich	Nicht vorhanden	www.pcgh.de/preis/487699	www.pcgh.de/preis/877886	www.pcgh.de/preis/280760554	Nicht vorhanden
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Kostenlos/gut	€ 8,-/gut	Ca. € 5,-/gut	Ca. € 7,-/gut	Kostenlos/befriedigend
Ausstattung (20 %):					
Größe/Anzahl Nutzfläche	295 x 225 mm/eine	320 x 270 mm/eine	280 x 195 mm/eine	355 x 255 mm/eine	230 x 200 mm/eine
Material/Verarbeitung/Besonderheiten	Stoff auf Schaumgummi/befriedigend/Beschichtung (Unterkante) franst aus	Stoff (Mikrofaser) auf Schaumgummi/sehr gut/Kanten sauber verklebt/stören	Stoff auf Schaumgummi/gut/dünne Stoffschicht ist sauber verklebt	Stoff auf Schaumgummi/gut/Kanten gut verklebt	Dünner Kunststoff mit selbstklebender Unterseite/gut/nimmt Schmutz auf
Höhe	4 mm	3 mm	1,2 mm	2 mm	0,5 mm
Anti-Rutsch-Beschichtung	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
Eigenschaften (20 %)					
Ergonomie (Höhe, störende Elemente)	Gut	Gut	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Anfangs sehr gut, jedoch abnehmend
Abnutzung	Normal	Normal	Normal	Normal	Hoch
Reinigung	Nur trocken	Nur trocken	Nur trocken	Nur trocken	Feucht und trocken
Leistung (60 %)					
Präzision/Geräuschentwicklung*	Gut bis sehr gut/1,1 Sone	Gut bis sehr gut/1,0 Sone	Gut/1,5 Sone	Gut/1,1 Sone	Befriedigend/6,9 Sone
Niedrige Mausempfindlichkeit möglich	Nur bedingt	Ja	Nur bedingt	Ja	Nein
Startwiderstand/Reibwiderstand					
Roccat Kone XTD (145 g)	Gering/gering	Gering/gering	Etwas zu hoch/etwas zu hoch	Etwas zu hoch/etwas zu hoch	Zu gering/zu gering
Steelseries Sensei MLG (100 g)	Sehr gering/sehr gering	Gering/gering	Gering/gering	Gering/gering	Zu gering/zu gering
Logitech G502 Proteus Core (150 g)	Gering/gering	Gering/gering	Zu hoch/zu hoch	Etwas zu hoch/etwas zu hoch	Zu gering/zu gering
Präzision 12.000 Dpi/Oberflächen-Kalibrierung G502	Gut bis sehr gut/bestanden	Gut bis sehr gut/bestanden	Gut bis sehr gut/bestanden	Gut/bestanden	Befriedigend/bestanden
FAZIT	+ Spielertaugliche Gratis-Beigabe + Geringe Lautheit − Ergonomie (untere Kante stört)	+ Größe/Verarbeitung + Geringe Widerstände/sehr leise − Ergonomie (untere Kante stört)	+ Sehr günstig und leise + Ergonomie − Teils zu hohe Widerstände	+ Ausreichend groß dimensioniert + Kaum Arbeitsgeräusche − Teils zu hohe Widerstände	+ Ergonomie/Preis − Hohes Arbeitsgeräusch − Widerstände zu gering/Präzision

* Maximalwert bei kontinuierlichen Mausbewegungen, gemessen mit Roccat Kone XTD (neu) inklusive Gewichten: 145 g

Final Fantasy 14: A Realm Reborn

CLIENT auf DVD



HAPPY BIRTHDAY, FINAL FANTASY 14!

Die erste Version des Online-Rollenspiels *Final Fantasy 14* stand unter keinem guten Stern. Square Enix hatte mit dem an sich sehr guten MMORPG aber noch viel vor und so überarbeitete man den Titel in fast jeder Hinsicht. *FF14: A Realm Reborn*, das Ergebnis dieses erfolgreichen Neustarts mit über zwei Millionen Spielern, feiert jetzt sein einjähriges Bestehen.

Mit unserer Client-Version von der Heft-DVD habt ihr nun die Möglichkeit, kostenlos in das MMO-Game reinzuspielen. Wir erklären euch ausführlich, wie ihr das Online-Rollenspiel installiert und welche Inhalte neue Spieler nutzen können!

WIE WIRD'S INSTALLIERT?

Stellt sicher, dass ihr über 20 GB freien Festplattenspeicher verfügt, und startet die Installation auf unserem Datenträger entweder über das DVD-Menü oder durch das Starten der Datei „ffxivsetup_ft.exe" im Ordner „Final Fantasy XIV – A Realm Reborn" der DVD. Folgt den Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Installation startet ihr das Spiel per Doppelklick auf das neu angelegte Icon auf dem Desktop, akzeptiert die Lizenzvereinbarung und könnt nun entweder ein bestehendes Square-Enix-Konto nutzen oder euch neu anmelden. Bei der Neuanmeldung stellt ihr zunächst die Sprache mittels des Pull-down-Menüs von Japanisch auf Deutsch um, akzeptiert wiederum die Nutzungsbedingungen und füllt die benötigten Daten aus. Gebt dann den Bestätigungscode ein, der an eure angegebene E-Mail-Adresse geschickt wurde. Nun müsst ihr nur noch die Bestimmungen für die kostenlose 14-tägige Testspielzeit akzeptieren und den Patch (ca. 11 GB) auf die aktuelle Version herunterladen.

WAS GIBT'S ZU TUN?

Nach dem Einloggen in die Welt Eorzea erschlagen euch buchstäblich die vielen Beschäftigungsmöglichkeiten. Als Neueinsteiger könnt ihr *Final Fantasy 14: A Realm Reborn* bis Stufe 20 spielen und dabei auch alle Inhalte ausprobieren. Ihr streift durch Instanzen, reist durch die Spielwelt, erlebt die tolle Geschichte und trefft auf bekannte Figuren des *Final Fantasy*-Universums. Im Hauptszenario seid ihr der Held und mittendrin im Geschehen. Als Belohnung gibt's etwa spezielle Items. Bis Stufe 20 müsst ihr außerdem euren ersten Dungeon abschließen – dazu nutzt ihr einfach den Dungeon-Finder oder trommelt drei Freunde zusammen. Zahlreiche Nebenmissionen bringen euch die fantastische Welt Eorzea und ihre liebenswürdigen Bewohner näher.

Für Zerstreuung sorgen Handwerk und Bestiarium. Das Handwerk ist ein wenig komplexer als in anderen Spielen des Genres – einen kurzen Blick solltet ihr aber auch als Neuling in Eorzea wagen, denn schon das Herstellen von Items beschäftigt für viele Wochen und macht Spaß. Das Bestiarium ist dagegen eine Art Sammelalbum, in dem alle Monster der Spielwelt Eorzea nach Stufe sowie Gebiet aufgelistet und in Gruppen zusammengefasst sind. Für eine komplettierte Gruppe besiegt ihr eine bestimmte Anzahl von Monstern unterschiedlichen Typs und streicht dann eine Belohnung ein. Bis Stufe 20 könnt ihr die ersten beiden Stufen des Bestiariums abschließen.

Um den erstellten Charakter nach dem Testzeitraum weiter spielen zu können, muss das Spiel regulär gekauft und eine monatliche Gebühr von 12,99 Euro entrichtet werden. Hinweis: Die Internationale Server-Sprache ist Englisch; unsere Server-Empfehlungen für deutsche Spieler lauten „Shiva" und „Odin".



GROSSE KLASSENVIELFALT

Mit eurem Test-Charakter dürft ihr alle Klassen im Spiel erlernen:

Marodeur
Sie sind Meister im Umgang mit gewaltigen Äxten und verursachen von allen Nahkämpfern mit am meisten Schaden.

Gladiator
Ein Meister des Schwerts und der schneidigen Klingen, mit dem Gladiator seid ihr gut gerüstet. Der Gladiator kämpft mit Einhandklinge und Schild.

Faustkämpfer
Sie sind Meister des waffenlosen Kampfs und verwenden Fäustlinge unterschiedlichen Materials.

Pikenier
Die Spezialisten im Umgang mit zweihändigen Stangenwaffen und Speeren sind sehr flexible Nahkämpfer.

Waldläufer
Ein flinker Fernkämpfer, der im Umgang mit Pfeil und Bogen geschult ist und über Skills verfügt, die Gegner behindern.

Druide
Der klassische Heiler hat zahlreiche Zauber, die auf die Regeneration des Körpers setzen und ihn stärken.

Thaumaturg
Sie entfesseln die arkane Kunst am wirkungsvollsten und verbrennen und blitzen ihre Feinde.

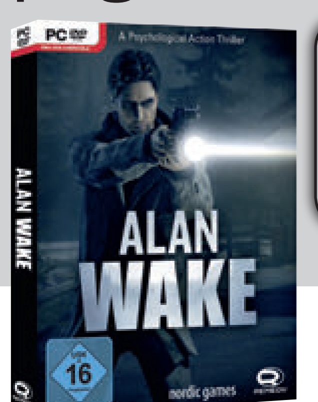
Hermetiker
Sie nutzen im Kampf Bücher und okkulte Kräfte und rufen das Wesen Karfunkel herbei und lassen sich von ihm im Kampf unterstützen.

SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN

Mindestens: CPU Intel Core 2 Duo, Windows Vista oder 7 (32- oder 64-Bit), 2 GB RAM (4 GB bei 64-Bit OS), Grafikkarte mit 768 MB RAM (NVIDIA GeForce GTX 460), Direct X 9.0c, 20 GB Festplattenspeicherplatz, dauerhafte Internet-Breitbandverbindung
Empfohlen: CPU Intel Core i5, 4 GB RAM, Windows 7 64-Bit, Nvidia Geforce GTX 660 bzw. AMD Radeon HD 7950 oder besser

Zum Geburtstag des Spiels wurde für die Fans des Spiels extra eine Jubiläumswebseite eingerichtet: www.finalfantasyxiv.com/anniversary/eu
Die genauen Bestimmungen zur 14-Tage-Testphase können online unter dieser Adresse nachgelesen werden unter: http://bit.ly/1yvg5fz

pcgames.de im September



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich das jeweils aktuelle DVD-Inlay herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App-Store).

Von: Petra Fröhlich

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

PC Games Klassenbuch pausiert

Jetzt günstig Klassenbücher nachbestellen



Nur noch wenige Wochen, dann erscheint die mittlerweile fünfte Erweiterung für *World of Warcraft*. Bis zum Release von *Warlords of Draenor* pausieren wir unsere beliebte Reihe „PC Games Extraklasse" und starten dann mit dem neuen Add-on neu durch. Bis dahin haben alle Fans die Gelegenheit, ihre Sammlung an Klassenbüchern ganz einfach und günstig zu komplettieren. Möglichkeit 1: Im App-Store einfach die MMORE-iPad-App herunterladen und für nur 3,59 Euro das gewünschte Klassenbuch auswählen. Möglichkeit 2: Im PC-Games-Online-Shop (shop.pcgames.de) findet ihr alle lieferbaren Ausgaben – allesamt mit ausführlichen Guides für jeweils zwei Klassen plus die praktischen Spickzettel auf stabilem Karton. PC-Games-Abonnenten profitieren von besonders günstigen Sondertarifen und versandkostenfreier Lieferung, wenn sie bei der Bestellung die Abonummer hinterlegen.

Games TV 24

Spielevideo-App erfolgreich gestartet

Mit Games TV 24 hat Computec Media pünktlich zur Gamescom eine innovative Spielevideo-App gestartet. Damit habt ihr jederzeit Zugriff auf über 10.000 Trailer, redaktionelle Beiträge, Messeberichte und Shows. Die integrierte FLIPr-Funktion ermöglicht darüber hinaus eigene Stopmotion-Filme – und das auf denkbar einfache Weise. Das Beste: Die App ist komplett kostenlos und steht im App-Store zum Download bereit. Unterstützt werden iPhone, iPod Touch und iPad, die Android-Fassung folgt in Kürze.



Superhelden!

Das neue Widescreen-Kompendium





180 Seiten stark ist das Werk aus der Movie Collection unserer Kollegen vom Filmmagazin Widescreen. Das Kompendium liefert einen Überblick über die besten Superheldenfilme, beleuchtet Klassiker und liefert exklusive Infos rund um Superman, Batman, Avengers & Co. Filmfans bekommen das Kompendium am Kiosk, bei Amazon und unter shop.computec.de

Echte Legenden

Legendäre Spiele und Hardware

Parallel mit dieser PC Games erscheint das neue Wissensbuch von PC Games Hardware: Diesmal dreht sich auf 160 Seiten alles um wegweisende Grafik- und Soundkarten, aber auch um waschechte Flops. Darüber hinaus zeigt das Kompendium auch, wie Spiele à la *Doom* unser Hobby für immer verändert haben. Ein toll aufgemachtes Sammlerstück für PC-Spieler!

Risen 3

Das offizielle Lösungsbuch

Komplettlösung, detaillierte Karten, Tabellen und Übersichten – all das auf fast 200 Seiten und gedruckt auf hochwertigem Papier: Das offizielle Lösungsbuch ist ein Muss für jeden *Risen 3*-Fan. Das Magazin aus der Computec Edition ist im gutsortierten Zeitschriftenhandel, bei Amazon, unter shop.computec.de und als digitale Version im App-Store erhältlich.





25 Jahre Computec: Redakteure blicken zurück

Unsere Lieblingsartikel

THOMAS SZEDLAK



Chefredakteur von Games Aktuell, Games and More und vom offiziellen Messemagazin gamescom AKTUELL. Thomas Szedlak ist seit 2007 bei Computec Media. In die Spielebranche kam er 1998 als Redakteur bei der MAN!AC. 2000 folgte der Wechsel zum CyPress-Verlag, wo er stellvertretender Chefredakteur beim Offiziellen Playstation 2 Magazin war. 2003 im Gründungsteam der Games Aktuell, übernahm er 2004 die Chefredaktion, die er bis heute innehat. Als CyPress 2007 von Computec aufgekauft wurde, folgte samt Games Aktuell der Wechsel nach Fürth. Hier hob er 2008 die Games and More aus der Taufe und 2010 gamescom AKTUELL.

2007: TEST „NEED FOR SPEED: PRO STREET"

Autor: Andreas Szedlak/Thomas Szedlak Ausgabe: Games Aktuell 11/2007

Kurz nachdem die Games Aktuell samt Redaktion von Computec Media übernommen wurde, hatten wir schon eine ganz besondere Titelstory: den weltweit ersten Test von *Need for Speed: Pro Street*. Die Gelegenheit, ein namhaftes Spiel als weltweit erstes Magazin zu testen, hat man seltener als mancher vielleicht denkt. Es müssen schon einige Faktoren zusammenkommen, etwas Glück gehört auch dazu. Dass die Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss kommt, ist in so einem Fall fast normal. Im Falle von *Pro Street* hatten wir drei Tage Zeit fürs Spielen und fürs Schreiben von acht Seiten. Zusammen mit Zwillingsbruder und Redaktionskollege Andy machte ich mich ans Werk und nach drei Tagen konnten wir den Artikel müde, aber zufrieden abschließen. Die Ausgabe verkaufte sich hervorragend, was vielleicht auch etwas am lasziven Covermotiv lag, das sich auch im Artikelaufmacher wiederfand.



2012: VORSCHAU „GRAND THEFT AUTO 5"

Autor: Thomas Szedlak Ausgabe: Games Aktuell 12/2012

„Thomas, willst Du Rockstar Games in New York besuchen und als erster deutscher Spieleredakteur *GTA 5* sehen?" Gut, dass ich im Badeurlaub auf Djerba mal kurz in meine Mails gelinst habe. Ein paar Tage später ging es von der tunesischen Ferieninsel mit Zwischenstopp in Fürth fast nahtlos weiter nach New York. Für mich als Fan der Rockstar-Reihe ein besonderes Erlebnis – schließlich durfte ich nicht nur die allerersten Spielszenen aus *GTA 5* erleben, sondern auch Dan Houser treffen. Das Interview mit dem Rockstar-Games-Gründer war auf 30 Minuten anberaumt, letztlich nahm sich Dan Houser aber über eine Stunde Zeit für mich. Lohn der Mühe: 10 Seiten Titelstory in der Games Aktuell!



2014: 164 SEITEN JUBILÄUMS-BOOKAZINE „GAMES HISTORY"

Autor: Stephan Freundorfer, Ahmet Iscitürk u.a. Ausgabe: Games Aktuell Guide 02-2014

Passend zum 25-jährigen Jubiläum veröffentlicht Computec Media 2014 eine Reihe von Sonderpublikationen – schließlich sollen die Leser auch etwas davon haben. So gibt es unter anderem Gratis-Beilagen in den Computec-Heften, die coole MP3-Compilation „Games Music History", aber auch eigenständige Magazine. Ich war zu Beginn des Jahres verantwortlich für das Bookazine „Games History", das die Geschichte der Computer- und Videospiele beleuchtet – passend zum Computec-Jubiläum mit besonderem Fokus auf die letzten 25 Jahre: Die wichtigsten Konsolen und Heimcomputer, die besten Games aller Zeiten, die legendären Spielehersteller. Dazu die Entwicklung der Spielegrafik mit vielen Bildern veranschaulicht. Ein Kapitel zur Historie von Computec darf natürlich nicht fehlen. Quasi nebenbei ein 164 Seiten starkes Magazin zu erstellen, ist natürlich kein Zuckerschlecken. Aber dank einer tollen Teamleistung und starker Autoren haben wir es geschafft; mit dem Ergebnis bin ich sehr zufrieden. Übrigens: Das Bookazine ist erhältlich unter shop.computec.de sowie bei Amazon.de.

Im nächsten Heft

❑ Magazin

Das große PC-Games-Adventure-Special



Adventures erfreuen sich nicht zuletzt dank toller Spiele von deutschen Herstellern wie Daedalic oder King Art wieder großer Beliebtheit. Wir verraten, welche Titel in den kommenden Monaten erscheinen!

❑ Test

Wasteland 2 | Das über Kickstarter finanzierte Oldschool-Rollenspiel ist endlich fertig!

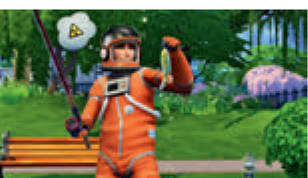


❑ Test

FIFA 15 | Emotionaler, taktischer, flüssiger: EAs Fußballspektakel soll noch realistischer werden.

❑ Test

Die Sims 4 | Nie war Electronic Arts' Lebenssimulation tiefgründiger, intelligenter und witziger.



❑ Test

Stronghold Crusader 2 | Der erhoffte Strategiehammer für passionierte Burgenbauer?

PC Games 10/14 erscheint am 24. September!

Vorab-Infos ab 20. September auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

FAR CRY 3: BLOOD DRAGON



Herrlich trashiger 80er-Retro-Look und abgedrehter Humor: Diese eigenständig lauffähige Erweiterung für den Top-Shooter *Far Cry 3* muss man gespielt haben.

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl, Hans Ippisch

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.) Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktionsleiter Print Wolfgang Fischer
Redaktion Print Peter Bathge, Marc Brehme, Viktor Eippert, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Christian Dörre, Michael Förtsch, Sascha Lohmüller, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Christian Weigel
Trainees Tim-Philipp Hödl, Sonja Saup
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Frédérick Heinz, Monika Jäger
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert
Video Unit Thorsten Küchler (Ltg.), Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktionsleiter Online Simon Fistrich
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 27 vom 01.01.2014


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

EXTENDED

09 | 14



LESEPROBE

Der Extended-Teil besteht aus einer 16-seitigen Leseprobe aus unserem offiziellen Lösungsbuch zum Rollenspiel *Risen 3: Titan Lords*. Das 196 Seiten umfassende Nachschlagewerk mit vielen Tipps und einem ausführlichen Walkthrough erhaltet ihr für € 11,99 im Handel.

INHALT

Die Sammlung

Die Welt von *Risen 3* ist angefüllt mit Schätzen, Truhen und reichlich Ausrüstungsgegenständen. Das weckt in uns den Jagdtrieb nach Beute. Doch unser Sammel- und Entdeckertrieb kommt erst recht in Gang, wenn wir uns auf die spannende Suche nach den legendären Gegenständen und Waffen im Spiel begeben. Tagebücher und niedergeschriebene Geschichten, die wir auf unseren Streifzügen entdecken, starten die jeweiligen Sammel-Quests, die uns Hinweise über den Verbleib von insgesamt 30 längst verloren geglaubten Gegenständen geben. Obendrein gilt es, verschollene Waffenbruchstücke zu finden und diese wieder zusammenzufügen.

HINWEIS

Unverkäuflich gut!

Legendäre Gegenstände lassen sich nicht verkaufen. Sie sind fester Bestandteil unseres Inventars. Die Sammlung ist jederzeit im Charakterbildschirm einsehbar. Jeder legendäre Gegenstand beschert einen bestimmten Fähigkeiten-Bonus, sodass es sich lohnt, die Sammlung zu vervollständigen.



Quest: Das blutgetränkte Tuch

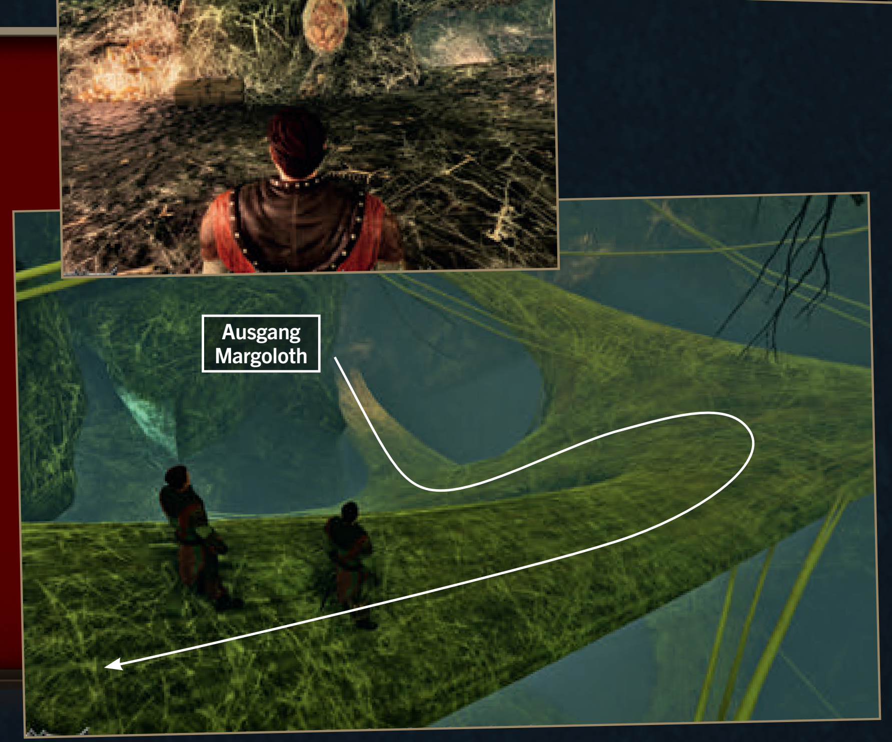
Start: Taranis – Im Verlauf der Nebenquest „Eine eigenwillige Behausung“ erkunden wir eine Höhle auf der kleinen Insel südlich vom Pier. Auf dem Tisch nahe beim Eingang liegt das brüchige Tagebuch, das die Suche nach dem blutgetränkten Tuch startet. Am Ende des von Monstern bewachten Komplexes finden wir besagtes Tuch am Boden liegend. **Effekt: Magiesicher +10**





Quest: Das Glasauge

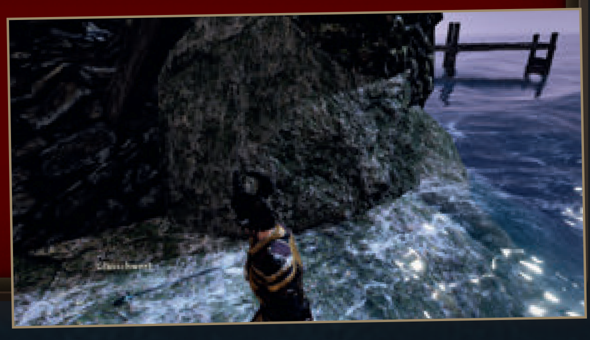
Start: Antigua – In der Taverne des Hafenstädtchens befindet sich im oberen Stockwerk ein „Angefaultes Tagebuch“. Um unbemerkt in den Raum zu gelangen, schleichen wir uns hinein. Das ist auch tagsüber möglich, selbst wenn sich im Nebenraum Piraten aufhalten. Auf Kila werden wir im Höhlenkomplex unter dem Tempel im verbotenen Tal fündig. Das ist allerdings erst möglich, nachdem wir Margoloth in Kapitel 3 besiegt haben: Wir marschieren westlich um das Orakel herum und erreichen das Spinnenlabyrinth. Zunächst geht's dort nach oben, dann biegen wir links und gleich wieder rechts ab. Im folgenden Gang halten wir uns rechts und gehen ein Stück nach oben bis zu einem kleinen Plateau. Dort erwarten uns ein Eisengolem, eine Spinnenfalle sowie die Truhe mit dem Glasauge. **Effekt: Fernkampf +5**





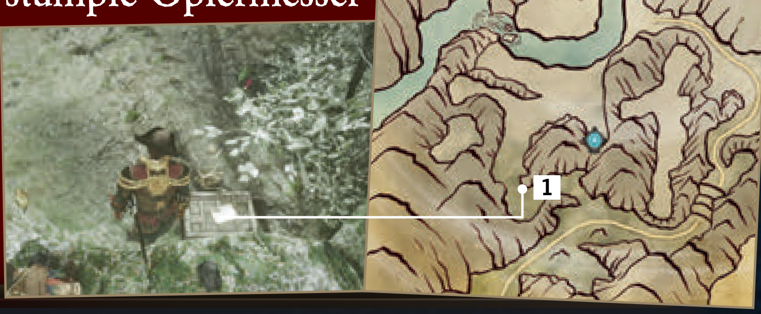
Quest: Das Schwert aus Glas

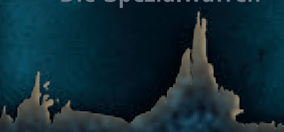
Start: Kila – Im Bugteil des Piratennest-schiffs stöbern wir das Buch „Geheimnisse" auf, das uns Hinweise auf den Verbleib des legendären Gegenstands gibt. Damit segeln wir nach Antigua. Das Schwert liegt im flachen Wasser unterhalb der Kaimauer in der Nähe des Lagerhauses. **Effekt: Nahkampf +5**



Quest: Das stumpfe Opfermesser

Start: Antigua – Südwestlich vom Teleporter Hinterland liegt das Buch „Traditioneller Kultismus" (1). Danach gilt es, Henrik in der Zitadelle auf Calador im Armdrücken zu besiegen. **Effekt: Dolche +10**







Quest: Das Zielwasser

Start: Takarigua – Südöstlich der Totenkopfhöhle führt uns der Weg über eine Hängebrücke zu einer von Monstern besetzten Höhle. Am Ende des Felsengangs finden wir das Buch „Schlachten des letzten Jahrhunderts", das die Quest startet. In der Zitadelle der Dämonenjäger halten wir uns rechts und finden beim Treppenaufgang das gesuchte Objekt. **Effekt: Kritischer Treffer +10**





Quest: Der alte Bogen

Start: Calador – Mit dem Buch „Alte Geschichten", das wir bei Schmied Wilson in der Dämonenjägerfestung auf dem Tisch vorfinden, erhalten wir einen Hinweis auf den legendären Bogen. Auf Kila schlagen wir uns durch den Höhlenkomplex beim Piratennest in Richtung des Südostausgangs durch. In einer Felsnische liegt der alte Bogen bei einer Tafel Altes Wissen. **Effekt: Musketen +10**





Quest: Der antike Stößel

Start: Antigua – Im Verlauf der Nebenquest „Piratenprobleme“ gilt es, den ersten Stock des Lagerhauses zu durchsuchen. Da die Treppe des Gebäudes zerstört ist, gelangen wir nur per Papageienflugzauber dorthin. Alternativ beenden wir zunächst die Hauptquest „Chaos in der Hafenstadt“ und stechen nach dem Start der Aufgabe „Piratenallianz“ in See. Sobald wir nach Antigua zurückkehren, ist die Treppe im Lagerhaus repariert. Um die Suche nach dem Stößel zu vereinfachen, lesen wir das Buch „Die Kunst der Alchemie“, das auf einer Kiste im ersten Stock des Lagerhauses liegt. Auf Kila begeben wir uns zum Höhleneingang an der Ostküste. Ein Pfad in Richtung Küste führt zum gesuchten Objekt. **Effekt: Alchemie +10**





Beim Fundort des kleinen Stößels können wir auch gleich noch einen Teleportstein mitnehmen – praktisch!

Quest: Der blaue Federkiel

Start: Takarigua – Am Strand südöstlich von Puerto Sacarico befindet sich ein kleines Lager mit einer Truhe. Rechts davon auf einer Kiste liegt das Buch „Frauenhelden“, das die Quest des blauen Federkiels startet. Auf Taranis führt bei aktivierter Questsuche der Weg zu einer offenen Kiste am Oststrand, in der sich der gesuchte Federkiel befindet. **Effekt: Silberzunge +10**



INHALT
GRUNDLAGENTIPPS
INSEL-REISEFÜHRER
DIE CREW
LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE UND WAFFEN
DIE GEMEINSCHAFTEN
GNOM-GLOSSAR
TRAINERLISTE
QUEST-GLOSSAR

Die Sammlung
Die Spezialwaffen



Quest: Der Diamantschärfer

Start: Kila – Im nördlichen Teil des Piratennests ist in der östlichen Hütte das Buch „Schmiedekunst" versteckt, mit dem wir die Suche nach dem Diamantschärfer beginnen. Auf Calador statten wir Schmied Wilson in der Festung der Dämonenjäger einen Besuch ab und nehmen den Auftrag an, seiner Verlobten Grace auf Antigua einen Verlobungsring zu überbringen. Zur Belohnung erhalten wir den Diamantschärfer. **Effekt: Stichwaffen +10**

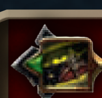




Quest: Der Fingerknochen

Start: Takarigua – In Puerto Sacarico schleichen wir uns in Sebastianos Schlafgemach im Erdgeschoss. Auf dem Tisch werfen wir einen Blick in das Buch „Meisterdiebe II". Auf Antigua werden wir im gleichen Zimmer, in dem die Quest Die vergoldete Kugel startet, fündig. Auf dem Regalboden des Wandschranks mit der Goldschale liegt, kaum zu sehen, der herrenlose Fingerknochen. **Effekt: Fingerfertigkeit +5**





Quest: Der Ornamentgürtel

Start: Taranis – Im Westen der Insel klettern wir südöstlich vom Teleporter Wasserfels die Felsstufen zu Dämonenjäger Sharp hoch. In dessen Höhle halten wir uns links und finden ein „verblasstes Tagebuch", das uns den nötigen Hinweis liefert. Auf Calador begeben wir uns zu den Ruinen im Westen und buddeln am markierten Punkt Johns Schatz aus, in dem sich der Ornamentgürtel befindet. **Effekt: Härte +5**





Quest: Der Plan

Start: Krabbenküste – Ein schmaler Durchgang am Strand Richtung Westen führt uns zum Buch „Meisterdiebe", das die Suche nach dem legendären Gegenstand startet. Zu finden ist der Plan auf der Insel Takarigua. Dort schleichen wir uns des Nachts unbemerkt ins Arbeitszimmer von Kommandant Sebastiano im ersten Stock seines Quartiers in Puerto Sacarico. In der dortigen Truhe (benötigt Schlösserknacken 10) liegt das gesuchte Dokument. **Effekt: List +5**





Quest: Der Sonnenkristall



Start: Calador – In der Zitadelle der Dämonenjäger lesen wir bei Händler Connor „Die Kraft der Kristalle“; das Buch liegt offen im Regal an der westlichen Wand. Mit dem Hinweis aus dem Buch reisen wir nach Taranis und besuchen den Magierturm (erst ab Kapitel 3 möglich). In der Truhe ganz oben im Turm finden wir den Kristall. Dort lagert übrigens auch ein exquisiter Käse, den wir für die Lösung zur Nebenquest „Der Feinschmecker“ benötigen. **Effekt: Kristallmagie +10**



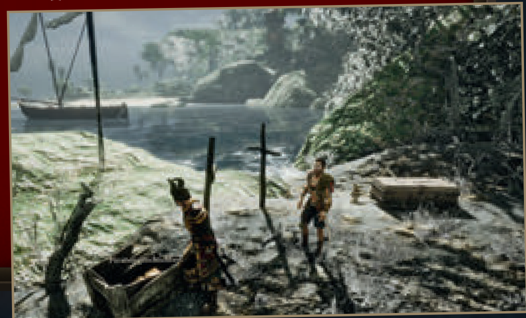
Quest: Der zerbrochene Dietrich



Start: Kila – Beim Wasserfall im Süden der Insel, wo sich auch Asali aufhält, wandern wir durch den hohlen Baumstamm und halten uns dann links. Oben, am Ende des Pfades liegt das Buch „Legenden von Calador“ auf einem Felsen, bewacht von einem Warzenschwein. Auf Calador begeben wir uns in Richtung totes Land im Zentrum und biegen nach Osten zu Wächter Fenn bei der zerstörten Hütte ab. Darin liegt der gesuchte Dietrich. **Effekt: Schlösserknacken +10**



Quest: Der zerstörte Brustpanzer



Start: Takarigua – Westlich vom Ankerpunkt unseres Schiffes befindet sich am Ufer des toten Landes ein Grab nahe am Strand. Neben den Holzkreuzen liegt in der kaputten Kiste das Buch „Piratengeschichten“, das die Quest startet. Auf Antigua begeben wir uns auf die auf der Karte markierte Position, um den Brustpanzer zu bergen. **Effekt: Klingensicher +10**



Quest: Die gehärtete Krabbenschale



Start: Calador – Von der Taverne im Zentrum der Insel aus marschieren wir zur nördlich gelegenen Mine, erkennbar an den roten Flaggen am Mineneingang. Innen hauen wir uns mit etlichen Skeletten und finden ganz unten in der Höhle bei drei Kisten das Buch: „Alchemielexikon“. Mit dem Hinweis geht's zur Krabbenküste. Auf der großen, östlich der Küste gelegenen Insel befindet sich auf dem zentralen Plateau eine Kiste, in der sich die Krabbenschale befindet. **Effekt: Kugelsicher +10**



Quest: Die geölte Kurbelwelle



Start: Taranis – Ein Besuch in der Schmiede im Magierlager beschert uns das Buch „Gewöhnliche Waffen" auf dem Tresen. Nach dem Schmökern im Werk ist die Quest aktiviert. Das Zielgebiet, der Leuchtturm auf Calador, ist allerdings erst erreichbar, wenn Kapitel 3 im Spiel gestartet wurde. Der Weg zum Leuchtturm ist gepflastert mit Schattenwesen, daher nehmen wir einen Begleiter mit. Im Turm liegt die Kurbelwelle unten auf dem Tisch. **Effekt: Armbrüste +10**



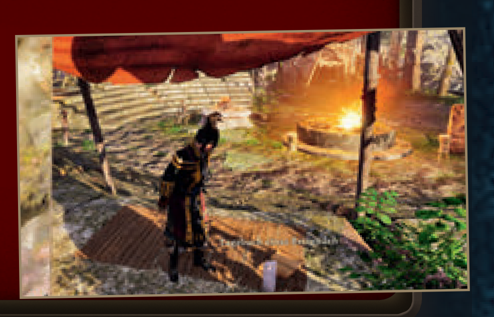
Quest: Die kleine Greifzange



Start: Antigua – Im westlichen Gebäudeanbau bei der Schmiede im Hafenstädtchen liegt das Buch „Diebeskunst II", das die Quest startet. Auf Taranis liefern wir uns ein Wettsauf-Duell mit Schmied Gordon in der Magierfestung. Als Preis für die alkoholische Tour gewinnen wir den legendären Gegenstand.
Effekt: Taschendiebstahl +10



Quest: Die kleine Steintafel



Start: Kila – Im südwestlich gelegenen Lager der Eingeborenen stoßen wir auf einer der Matten in der Nähe des Lagerfeuers auf das „Tagebuch eines Reisenden". Damit haben wir den gesuchten Questhinweis für die Steintafel. Nun begeben wir uns zur Magierfestung auf Taranis und suchen dort Lumbrok auf. Wenn wir seine Aufgabe, ihm seine Delikatessen zu besorgen, erfüllt haben, erhalten wir die Tafel als Belohnung. **Effekt: Runenmagie +10**



Quest: Die leisen Versprechen





Start: Calador – Westlich der Dämonenjägertaverne liegt auf einer Anhöhe der Bauernhof von Bran. In der Hütte liegt das Buch „Zauberbücher und Schriftrollen", das uns einen Hinweis liefert. Auf Taranis begeben wir uns in die Magierfestung. Um an die leisen Versprechen zu gelangen, nehmen wir am besten Lumbroks Aufgabe an, den Schmöker „Metaphysische Transzendenzen" zu holen. Alternativ schleichen wir einfach nachts in Lumbroks Gemach und schnappen das Item. **Effekt: Einfluss +5**



Quest: Die Phiole

Start: Taranis – Die Quest startet mit der Lektüre des Buchs „Magische Legenden“, das sich im Haus der Magier im ersten Stock befindet. Es liegt dort auf dem Tisch neben der Goldschmiede. Die gesuchte Phiole ist im Schatz des namenlosen Kapitäns auf Takarigua versteckt (siehe Quest: Der Schatz eines namenlosen Kapitäns). **Effekt: Magie +5**





Quest: Die Piratenflagge

Start: Calador – Im Fischerdorf halten wir im westlichsten Haus Ausschau nach dem Buch „Piraten der Neuzeit“. Damit haben wir den Hinweis zur Suche nach der Flagge. Nachdem wir in Kapitel 3 Zugang zum verbotenen Tal auf Kila haben, können wir uns dort von der durch die Quest markierten Position die Flagge holen. Der Weg dorthin ist allerdings gepflastert mit Spinnenmonstern, die wir aus dem Weg räumen müssen! **Effekt: Einschüchtern +10**





Quest: Die Stimmgabel

Start: Antigua – Im ersten Stock von Emmas Haus finden wir im Schlafzimmer direkt neben dem Haifischgebiss das Buch „Ritualpraktiken“, um so die Suche nach der Stimmgabel zu aktivieren. Auf Calador begeben wir uns auf den Friedhof. Hinter dem nördlichst gelegenen Grabstein liegt die Stimmgabel. **Effekt: Geist +5**



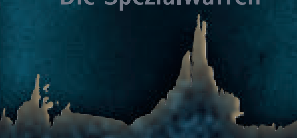


Quest: Die Tatze der schwarzen Katze

Start: Calador – Im westlich vom Friedhof gelegenen Lager der Dämonenjäger schleichen wir uns oben in der Taverne in den Schlafsaal. Dort lesen wir das „zersetzte Buch“, was uns zu einem Hinweis auf die gesuchte Tatze verhilft. Auf Kila begeben wir uns zu Händlerin Bahati im Eingeborenenlager. Bei ihr kann man die gesuchte legendäre Tatze kaufen. **Effekt: Voodoomagie +10**









Quest: Die vergoldete Kugel

Start: Antigua – Im Haus von Alvarez befindet sich im Raum rechts dahinter das Buch „Die Profis“, das einen Hinweis enthält. Auf Taranis angekommen, begeben wir uns zu Händler Agila in die Magierfestung. Er bietet die Kugel zum Verkauf an. **Effekt: Pistolen +10**





Quest: Die widerspenstige Liane

Start: Kila – Im Piratennest stöbern wir im oberen Heckteil neben Cunninghams Kajüte das Buch „Die frühen Expeditionen“ auf, das die Suche nach der Liane startet. Auf Calador begeben wir uns die Küste nach Westen entlang, bis wir auf den durchgeknallten Magier Tirion treffen. Nachdem wir ihn aus dem Verkehr gezogen haben, schnappen wir uns die am Boden liegende Liane und befreien obendrein die arme, gefangen gehaltene Jill. **Effekt: Hiebwaffen +10**





Quest: Die zerschlissene Schwertscheide

Start: Taranis – In der Magierbibliothek erblicken wir im ersten Stock im zweiten Bücherregal zur Rechten das Werk „Schwertmeister“. So erhalten wir den Hinweis über den Verbleib des Gegenstands auf Kila. Dort angekommen, schwimmen wir zur Insel im Norden, wo sich Patty aufhält, und holen uns die Schwertscheide. **Effekt: Schwerter +10**





Quest: Die Zielscheibe

Start: Takarigua – Im ersten Stock von Sebastianos Sitz in Puerto Sacarico befindet sich auf der Kommode das Buch „Revolver und Pistolen“, das die Quest freischaltet. Danach gehen wir zum Balkon und flattern mithilfe eines Papageienflugzaubers auf das nahe gelegene Dach mit den kaputten Ziegeln. Im offenen Gebälk (1) steckt die Zielscheibe. **Effekt: Schrotflinten +5**





Quest: Freddies Fußkette



Start: Nebelinsel – Beim Inquisitionsstützpunkt schleichen wir uns in den Raum von Carlos und schmökern im Buch „Spektakuläre Gefängnisausbrüche“. Mit aktiviertem Questmarker wandern wir in den Süden der Insel und finden die gesuchte Fußkette in einer zerstörten Hütte am Boden liegend vor.
Effekt: Ruhmbonus +10%



Quest: Tirimias Monokel



Start: Calador – Unterhalb der Windmühle im Zentrum der Insel werfen wir einen Blick in die Bauernhütte. Dort liegt das Buch „Geschichten aus Antigua“ auf dem Tisch. Mit dem Hinweis segeln wir nach Kila. Dort statten wir Buddy im Piratennest um die Mittagszeit einen Besuch ab, um ihn zum Messerwurfduell aufzufordern. Als Gewinn erhalten wir das begehrte Monokel.
Effekt: Astralsicht +10

Um an Tirimias Monokel zu kommen, müssen wir Pirat Buddy auf Kila beim Messerwerfen besiegen.

Die Spezialwaffen

Im Verlauf des umfangreichen Inselabenteuers finden sich verstreute Hinweise auf fünf besonders mächtige Waffen. Anhand von eigenen Questreihen gilt es, jeweils zwei Teile für je eine solche Waffe zu besorgen. Sobald man beide Bruchstücke im Inventar besitzt, lassen sich diese in einer Schmiede wieder zusammensetzen. Damit das gelingt, ist es notwendig, den Fähigkeitspunkt Schmied zu trainieren. Dieses Talent gehört zu den Nahkampffähigkeiten und lässt sich bei Schmiede-NPCs (beispielsweise Wilson auf Calador oder Gordon auf Taranis) erlernen.

HINWEIS

Geduldig bleiben!

Einige der besonderen Waffen lassen sich erst einsacken, wenn man sich einer Gemeinschaft angeschlossen hat, sodass neue Gebiete zugänglich werden. Das betrifft sowohl den östlichen Teil Caladors hinter dem Lavafluss als auch das verbotene Tal auf Kila hinter der großen Mauer.



Wundenreißer

Es gibt zwei Varianten, wie sich die Questreihe starten lässt. In beiden Fällen geht es dabei um einen Erbstreit zwischen den beiden Brüdern Flynn auf der Insel Antigua und Quinn auf der Insel Kila.

QUEST: ZERBROCHENES ERBE

Variante 1: Wir reisen zuerst nach Kila und reden dort mit Quinn. Er schlägt uns ein Geschäft vor, auf das wir natürlich eingehen. Dadurch starten wir die Quest „Zerbrochenes Erbe“. Jetzt segeln wir nach Antigua und statten Flynn im Lagerhaus am Hafen einen Besuch ab. Flynns Vorschlag, ihm das Erbstück seines Bruders zu besorgen, lehnen wir ab und erhalten so die Klinge des Schwertes. Zurück bei Quinn prügeln wir das zweite Stück aus dem Halunken heraus. Jetzt können wir Wundenreißer an einer Schmiede neu zusammensetzen.

QUEST: BRÜCHIGE ERBLAST

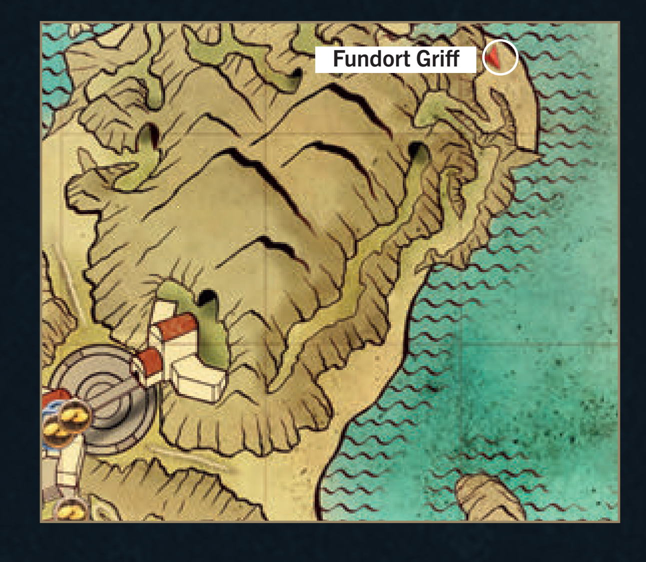
Variante 2: Auf Antigua etwa befreien wir zunächst den Lagerverwalter Flynn aus der magischen Barriere und erledigen die Höllenhunde. Im Dialog wählen wir die Option „Hast du sonst noch was für mich zu tun?“ So erhalten wir die Quest „Brüchige Erblast“, die uns zu Flynns Bruder Quinn nach Kila führt. Der Halunke hält sich dort im Piratenlager auf. Wir besorgen uns von ihm das Schwertteil, gehen dabei aber nicht auf seinen Vorschlag ein, Flynns Erbstück zu besorgen. Zurück auf Antigua berichten wir Flynn von unserem Erfolg und erhalten das zweite Bruchstück. Jetzt lässt sich Wundenreißer wiederherstellen.



Im Dialog mit den Questgebern ist es wichtig, darauf zu beharren, dass wir das Erbstück bekommen.

Maras Ruf

Der Griff der Waffe ist auf Taranis am nordöstlichen Strand versteckt. Wir besuchen dort die Magier-Akademie und begeben uns zur Schmiede von Gordon. Unser Weg führt durch den Schlafsaal des Schmiede-Anbaus und den dortigen Hinterausgang. Wir folgen dem schmalen Pfad und klettern über die Felsen zum Strand hinunter. Wem die Kletterei zu gefährlich erscheint, kann auch den deutlich längeren Weg zum Strand über den Nordausgang der Akademie nutzen. Vom begehrten Griff der Waffe trennen uns noch etliche Monster, am Zielort wacht ein fetter Leviathan über die Beute. Die Klinge von Maras Ruf befindet sich ebenfalls auf Taranis. Um sie zu holen, müssen wir ins Sumpfgebiet westlich vom Süd-Monolithen der Insel. Dort wollen uns vor allem Echsenwesen an den Kragen. Hinter dem kleinen Lager des Eingeborenen Shax liegt direkt an einem großen Felsen die Klinge im Wasser.







Die Klinge von Maras Ruf liegt kaum erkennbar im seichten Wasser. Zum Glück wurde sie nicht weggespült.



Caladors Krönungsschwert

Start: Calador – In der Heimat der Dämonenjäger schlagen wir uns zu dem westlichen Ruinenbereich der Insel durch. Da wir hier mit reichlich Widerstand rechnen müssen, ist es ratsam, ein Crew-Mitglied dabeizuhaben. Auf dem Weg können wir noch Dämonenjäger Winter mitnehmen, der im Eingangsbereich der Ruine sein Lager aufgeschlagen hat. Zusammen mit ihm beseitigen wir die Schattenwesen in der Ruine und stehen am Ende dem Schattenlord der Feigheit gegenüber. Zu dritt gehen wir so gegen den Schattenlord und dessen heraufbeschworenen Schergen vor. Zum Lohn für diesen anspruchsvollen Kampf winkt uns die Klinge des Krönungschwerts, die sich im Norden des Kampfplatzes befindet. Jetzt benötigen wir bloß noch den



passenden Griff. Dazu begeben wir uns mit Papageienflugzauber ausgerüstet in die nördliche Ruine auf Calador. Zunächst gehen wir im zerstörten Gebäude so weit wie möglich nach oben und blicken dann zum nordöstlich gelegenen Turm. Jetzt flattern wir zum Turm rüber und schnappen uns den Griff aus der Turmkammer. Für den Rückflug liegt außen am Turm günstigerweise eine Voodoopuppe mit Flugzauber bereit. An einer Schmiede lässt sich nun Caladors Krönungsschwert neu erschaffen, das 45 bis 90 Schadenspunkte austeilt.


Von dieser Position aus starten wir unseren Papageienflug zum gegenüberliegenden Turm.



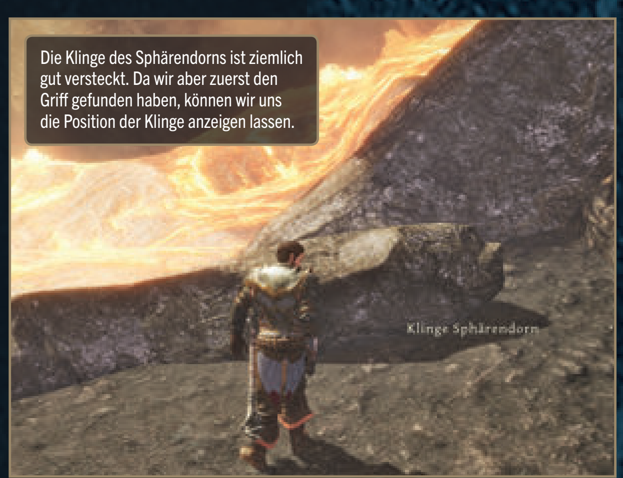
Der Sphärendorn

Nachdem im dritten Kapitel der östliche Teil der Insel und damit der Bereich hinter dem Lavafluss verfügbar ist, marschieren wir zum Minengebiet und schlagen uns in nördliche Richtung durch. Kurz vor dem Felsenkessel, in dem sich der Eingang zur Totenkopfhöhle mit dem darin befindlichen Portal befindet, zweigt ein schmaler Pfad in Richtung Lavafluss ab. Direkt am Fuße des Lavafalls liegt die Klinge des Sphärendorns herrenlos am Boden. Um an den Griff zu gelangen, reisen wir nach Takarigua. Außerdem benötigen wir die Diebesfähigkeit „Äffchentrainer“. Auf Takarigua angekommen, begeben wir uns nach Puerto Sacarico und marschieren zum kleinen Turmgebäude direkt am nördlichen Rand der Siedlung. Im Anbau befindet sich zwischen den Kisten an der nordwestlichen Ecke ein Schlupfloch, durch das wir unser dressiertes Äffchen schicken. Neben einigen Goldmünzen und einem Ring liegt auch der Griff des Sphärendorns.





Für den Griff des Sphärendorns benötigen wir das Talent „Äffchentrainer“.



Die Klinge des Sphärendorns ist ziemlich gut versteckt. Da wir aber zuerst den Griff gefunden haben, können wir uns die Position der Klinge anzeigen lassen.



Das Krakenauge

Im dritten Kapitel erhalten wir auf Taranis Zugang zur Kristallhöhle hinter der Magierakademie. In der ersten großen Höhlenkuppel springen und klettern wir durch die Senke in Richtung Nordosten weiter. Dahinter folgt ein schmaler Abgrund, den wir per Papageienflugzauber überqueren. Etwas weiter den Gang hinein liegt der Griff des Krakenauges unscheinbar am Boden. Das zweite Bruchstück befindet sich auf der Insel Kila. Dort begeben wir uns ins verbotene Tal, das ebenfalls erst ab Kapitel drei zugänglich ist. Unser Ziel ist der Tempel im Norden des Tals. Direkt vor dem Eingang schlängelt sich ein kleiner Weg in südliche Richtung hinab. Unten angekommen, entdecken wir ein Tümpelareal, in dem ein Alligator herumlümmelt. Nachdem wir das Biest erlegt haben, stöbern wir mit Blick nach Norden eine kleine Felsnische mit einer zerbrochenen Eingeborenenstatue auf. Direkt bei der Statue liegt die gesuchte Klinge des Krakenauges im Wasser. Jetzt lässt sich die Waffe neu zusammensetzen.





Schwert der Tiefe

Auch wenn es keine Quest für diese Waffe gibt, führen wir sie aufgrund ihrer guten Werte bei den Spezialwaffen auf. Nach dem Kampf gegen Margoloth kehren wir in den Tempel zu der Stelle zurück, wo wir durch den Boden gefallen sind. In Papageiengestalt flattern wir zur Truhe in der Nische gegenüber. Um die Kiste zu öffnen, benötigen wir Schlösserknacken 100, zum Lohn gibt's das Schwert der Tiefe, das 45-90 Schaden verursacht!




HILF BERND UND SEINEN FREUNDEN, DIE WELT ZU RETTEN!
BERND DAS BROT
UND DIE UNMÖGLICHEN
MIST!
MIT DEN ORIGINAL STIMMEN!
Die Macher von Bernd präsentieren Bernds erstes offizielles PC-Spiel in der limitierten Brotbox-Edition inklusive Bonus-DVD und jeder Menge brotiger Gags!
Jetzt bestellen!
WWW.BERND-DAS-SPIEL.DE
bumm game
CHIMERA
PC DVD ROM
Bayerisches Staatsministerium für
Wirtschaft und Medien, Energie und Technologie
FFF Bayern
DEEP SILVER

www.expert.de

expert



PREISWERT UND KOMPETENT

SAMSUNG

GALAXY Tab S 10.5 Wifi titanium bronze

- 26,67 cm (10.5“) Display (2560x1600)
- 1,9 GHz + 1,3 GHZ Quad-Core Prozessor
- 3 GB Arbeitsspeicher
- Micro-SD Karte bis 128 GB erweiterbar
- Front (2,1 MP) und Back (8MP) Kamera
- WLAN, Micro-USB, Bluetooth 4.0, GPS, Infrarot
- Bequemer Zugang mit Fingerabdruck
- Optimiert für Multitasking

Art.Nr.: 17061017771

DISPLAY 26,67 cm (10,5 Zoll)

16 GB interner Speicher

Android 4.4.

499.-

Brillantes Leichtgewicht!

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN WARE NICHT VORHANDEN, BEMÜHEN WIR UNS, DIESE UMGEHEND FÜR SIE ZU BESCHAFFEN! ANGEBOTE SIND NUR BEI TEILNEHMENDEN MÄRKTEN ERHÄLTLICH.

Die Firmierungen und Anschriften der expert-Fachmärkte finden Sie unter www.expert.de und unter der kostenfreien Telefonnummer 08 00-05 06 212 • Für die Werbung verantwortlich: expert Warenvertrieb GmbH, Bayernstr. 4, 30855 Langenhagen